

# The Patrician



# The Patrician



Tests

Heinrich Meier  
Jürgen Kersting  
Marin Peterken  
Jochen Clostermeyer

Livret

Mise en page et composition  
Réalisation de l'emballage

Jörg Busching  
C - TEX, Gütersloh  
Selling Points GmbH

Illustration de la couverture  
Dessins du livret

Albrecht Dürer  
Jörg Busching

Conseiller de projet

Harald Unzelmann

Production

Holger Flörmann

Nos remerciements particuliers pour :

Selling Points GmbH, Brigitte Wörner, Andreas Pfaffmann, Verlag Edition Leipzig, Staatl.  
Kunsammlung Dresden, Michaela Neumann.

Copyright (c) 1993 Ascon (UK) LTD tous DROITS reserve

**Credits**



## The Patrician

Conception

Triptychon

Programmation

Bernd Ludwig

Thomas Schübel

Programme d'animation

Carsten Neubauer

Support technique

Henrik Nordhaus

Programme CBM, AMIGA

Marin Wölk

Présentation graphique

Jörg Büsching

Arrangement graphique

Celal Kandemiroglu

Animation(s)

Michael Giehe

Conversion graphique

Jürgen Kersling

Musique

Jörg Doepper

Effets sonores

Frank Wörschke

Programmation musicale

Triac Software

Conversion musicale

Rudolf Stember

Tests

Rainer Clossiermeyer

Peter Schübel

Credits





# Contents



## Instructions de chargement

### Protection Anti-Virus

Les disquettes fournies sont garanties libres de programmes-virus detectables avec tout materiel informatique disponible dans le commerce. Aucune exigence de garantie n'est reconnue si les disquettes fournies ont été modifiées et ainsi falsifiées par les effets de programmes virus ou programmes anti virus.

Les disquettes du programme "THE PATRICIAN" ne sont pas protégées. Vérifiez que les disquettes d'origine soient toujours protégées d'écriture et ne travaillez qu'avec des copies faites d'après les "disquettes copie-routine" de votre système opérationnel.

### Atari ST

Pour le jeu "THE PATRICIAN", il vous faut au minimum 1 MB RAM et un écran couleur. Un disque dur est recommandé.

### Jeu à partir de la disquette

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A, allumez l'écran et l'unité centrale. Après avoir ouvert la fenêtre du lecteur A, cliquez deux fois sur l'icône PATRIZ.PRG.

## Instructions de chargement



## **Instructions de chargement**

### **Preamble**

1

### **Introduction**

2

### **L'Arrivée**

3

Départ

3.1

Rôle

3.4

Chantier Naval

3.5

Comptoir

3.10

Banque

3.18

Troquet du port

3.21

### **L'Ascension**

4

Dépot

4.1

Mariage

4.3

Place du Marche

4.6

Hôtel de Ville

4.9

Gilde

4.10

Armurerie

4.13

### **Epreuves**

5

Bateau de garde

5.1

Convoi

5.2

Bataille Navale

5.6

Flotte

5.7

Siege

5.9

### **Epilogue**

6

### **Distribution du clavier**

7

### **Bibliographie**





## Instructions de changement



Jeu à partir du disque dui

Ouvrez le fichier dans lequel vous avez installé "THE PATRICIAN" et cliquez deux fois sur l'icone PATRIZIER.

### **MS-DOS (computer)**

Pour le jeu "THE PATRICIAN", il vous faut un minimum de 640 KB RAM, une carte VGA-GRAPHIQUES avec un écran couleur, ainsi que le système opérationnel MS-DOS V3.X ou V5.X. Le programme doit être installé sur disque dur. A l'exception du système d'exploitation, du driver de souris et des gestionnaires de mémoire, aucun programme résident ne devrait être installé.

Installation sur disque dur

Bootez votre système informatique comme d'habitude. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A: ou B:, allez au lecteur correspondant avec A:\RETURN ou B:\RETURN et appelez le programme d'installation avec INSTALL \RETURN. Suivez les instructions à l'écran.

Jeu à partir du disque dur

Ouvrez le sous-repertoire dans lequel vous avez installé "THE PATRICIAN" et appelez le programme avec PATRIZ \RETURN.

**Instructions de chargement**



Installation sur le disque dur

Bootez votre système comme d'habitude. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A, ouvrez la fenêtre du lecteur et cliquez deux fois sur l'icône INSTALL.PRG. Suivez les instructions à l'écran.

Jeu à partir du disque dur

Ouvrez le fichier dans lequel vous avez installé "THE PATRICIAN" et cliquez deux fois sur l'icône PATRIZ.PRG.

### **COMMODORE AMIGA**

Pour le jeu "THE PATRICIAN", il vous faut au minimum 1 MB RAM et un écran couleur. Un disque dur est recommandé.

Jeu à partir de la disquette

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A, allumez l'écran et l'unité centrale. Après avoir ouvert la fenêtre du lecteur DFO, cliquez deux fois sur l'icône PATRIZIER.

Installation sur le disque dur

Bootez comme d'habitude votre système. Insérez la disquette 1 dans le lecteur DFO. Ouvrez la fenêtre du lecteur et cliquez deux fois sur l'icône INSTALLATION. Suivez les instructions à l'écran.

**Instructions de chargement**



# 1. Preamble







THE PATRICIAN est un jeu de simulation commerciale pour une à quatre personnes. L'action se situe dans l'Allemagne médiévale à l'époque de la puissante organisation marchande connue sous le nom de HANSE. Le joueur peut choisir comme comptoir-domicile l'une des huit villes hanseatiques pour, en tant qu'armateur, faire circuler sa flotte entre seize villes afin de commercer avec 18 marchandises différentes. S'il parvient à gagner l'estime des habitants de sa ville par des actions habiles et de l'engagement social, il y sera élu maire. Ceci lui donne le droit de participer à la réunion hanseatique biennale, et il peut ainsi être élu conseiller ou patricien par les marchands de toutes les villes hanseatiques et comptoirs étrangers. Celui qui arrive à cela aura gagné.

Ces quelques mots donnent un court résumé du sens et du but de ce jeu, mais ils ne disent rien de sa complexité. Pour cela, quelques remarques à cette étape : quand vous jouez au "THE PATRICIAN", vous allez rapidement vous apercevoir que les prix des marchandises ne sont pas fixés de façon arbitraire, mais sont adaptés à la structure économique de chaque ville concernée et dépendent de l'offre et de la demande. Dans certaines limites, ils sont constamment révisés. La même chose est vraie pour les autres paramètres, comme la production des marchandises et le développement de la population. En plus de cela, ces différentes données s'imbriquent étroitement de multiples façons ; par exemple la production d'un harnais dépend du fer brut et du cuir disponible dans la ville, ainsi que du nombre d'habitants. Ce dernier en retour dépend de la quantité des vivres.

Un nombre de variables, interdépendantes, engendre un système complexe dont le développement devient imprévisible. Ceci signifie que pour le Patricien, jamais deux jeux ne sont identiques. Cela



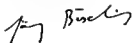
Preamble 1.1



signifie également que vous pouvez faire en sorte que le système s'effondre : par exemple en traitant seulement avec des articles de luxe. Le développement est donc déterminé par votre action, ce qui rend cette simulation si attractive. En ce qui concerne le contexte historique, nous avons aspiré à l'authenticité. Naturellement, **THE PATRICIAN** ne peut cependant pas remplacer une dissertation historique. En premier lieu, il s'agit d'un jeu et quelques concessions ont dû être faites, ce qui peut s'opposer à la réalité historique (pour autant qu'elle soit connue).

Toutefois, l'époque historique choisie est plus qu'un simple décor. La Hanse est un bon exemple pour montrer que l'histoire n'est pas seulement la somme d'actions d'éclat de souverains nobles et ecclésiastiques. Avec **LE PATRICIEN**, nous espérons transmettre l'impression de la vie et du travail de ces hommes médiévaux qui ont peut-être plus contribué à leur époque que ces potentiels dont les noms et dates se trouvent aujourd'hui dans les livres d'histoire.

avec plaisir

 Büchel



## 2. Introduction







e commerce de la Baltique commença avec les pillages des Vikings.

À la fin du VIII<sup>ème</sup> siècle, les habitants de l'Europe occidentale rencontrèrent bien des fois des Scandinaves notamment à cause de leurs passages, appelés plus tard "pillages des Vikings". Ces hommes sauvages venus du nord, lors de leurs expéditions partant des côtes danoises et norvégiennes passant par les îles britanniques, pénétrèrent en amont l'intérieur de la France pour arriver enfin sur les côtes méditerranéennes.

Cependant, ils visaient la région baltique. Commerce et vol en ce temps là ne se distinguaient pas toujours nettement. Ainsi, au cours de la progression des Vikings,

se développa un réseau de bases de commerce sous forme de colonies fortifiées. Au début du IX<sup>ème</sup> siècle, le village de Halihabu sur l'isthme de la Schleswig-Holslein fut une plaque tournante du commerce est-ouest. On peut en mesurer l'importance économique au fait qu'ils y frappèrent des pièces d'argent à partir de 936, monnaie appelée: Halihabu-Braukrearen. En effet, Halihabu fut conquise et pillée plusieurs fois durant les X<sup>ème</sup> et XI<sup>ème</sup> siècles. C'est ainsi qu'elle perdit son importance commerciale et fut relayée par la très proche ville de SCHLESWIG.

Halihabu était une ville de passage. Les marchands y séjournaient uniquement pour leurs affaires. Mais déjà, au début du IX<sup>ème</sup> siècle, certains villages devinrent des villes, en plus des marchands s'installèrent des artisans. En outre, l'agriculture, l'élevage et la pêche furent d'une grande importance pour le développement économique.

Les îles situées dans la Baltique furent des bases de commerce importantes, surtout pour l'île de GOTLAND dont l'ascension fut étroitement liée à l'extension du commerce aux X<sup>ème</sup> et XI<sup>ème</sup>





siècles. De nombreux objets et pièces d'argent arabes trouvés autour de la Baltique en témoignent. À la fin du 9<sup>ème</sup> siècle, survint un revirement dramatique du développement économique. La monnaie arabe fut remplacée de plus en plus par de la monnaie ouest-européenne, et en particulier allemande. Le début du 11<sup>ème</sup> siècle marqua la transition de l'économie de troc souvent difficile à l'économie financière qui n'était pas non plus toujours la garantie d'un commerce honnête.

Avec la diminution des pillages des vikings vers la fin du 11<sup>ème</sup> siècle, l'importance des marchands slaves s'accrut dans le commerce. Ils bénéficièrent de l'essor de production sur les côtes baltiques nord et sud. Leurs colonies furent fortifiées et se développèrent, et des artisans s'installèrent.

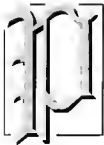
Mais vers la fin du 11<sup>ème</sup> siècle, de longues guerres féodales sanglantes répétées affaiblirent le commerce extra-régional.

À cette époque, les marchands avaient également un rôle de marin. Avec leurs navires, dont la construction s'orientait déjà vers celles des barques longs des vikings les planches des parois étaient superposées comme des tuiles et le mât, planté au milieu de la coque, ne portait qu'une seule voile ils naviguaient de marches en marches, achetaient, vendaient et donnaient certainement souvent leur vie, car tout le monde n'était pas convaincu de la manière honnête dont ils gagnaient leur argent.

Comme à cette époque la justice était une question de force personnelle, les marchands s'associèrent en fédérations coopératives et créèrent des flottes communes, pour protéger leurs intérêts, ainsi qu'eux-mêmes. Les prédécesseurs des Hanses de marchands furent ainsi créés.







rogies crée aisance et pouvoir

La formation de la Hanse est étroitement liée aux bouleversements économiques, politico-sociaux et culturels et s'étend de l'Europe du nord-ouest au cours de mouvements de colonisation vers l'est. L'utilisation de la force du vent et de l'eau pour les moulins, forges et soufflets améliora la production professionnelle. La culture en rotation triennale, suite de cultures d'hiver, d'été et friche, prévint le lessivage trop rapide des sols et augmenta ainsi le rendement de la moisson. L'introduction du collier comme nouveau harnais rendit possible l'utilisation du cheval qui était plus performant comme bête de trait que le bœuf utilisé jusque là, ce qui améliora l'efficacité de la charrue.

Grâce à toutes ces améliorations, la population allemande doubla du milieu du XI<sup>ème</sup> siècle jusqu'au milieu du XIII<sup>ème</sup> siècle pour atteindre 11 à 12 millions d'habitants. Les progrès dans l'agriculture libérèrent de la main d'œuvre pour la production professionnelle. Ainsi s'exécuta progressivement la division entre l'agriculture et l'artisanat et les places des marchés devinrent le noyau des villes. Un développement qui en effet se déroula très lentement : même dans les villes étroitement fortifiées, il était d'usage d'élever du petit bétail.

Souvent, les villes furent fondées près du siège d'un seigneur féodal. Quand, lors de fêtes religieuses, de grandes foules affluaient vers les sièges épiscopaux ou abbayes, cela donnait l'occasion aux commerçants après la messe de présenter leurs marchandises, ce qui générait pour les nobles d'autres sources de revenus : droits de douane, taxes autorisées, juridictions et ateliers monétaires ou par la productivité directe des habitants.

Au milieu du XI<sup>ème</sup> siècle, les habitants des villes commencèrent avec succès à résister aux actions arbitraires des seigneurs féodaux. Ils utilisèrent leur force économique pour s'assurer des







Hans Holbein le Jeune, le Merchant Geze, 1532  
Georg Geze de Denzig fut marchand du comptoir  
londonien du Stahlhof Berlin. Staatliche Museum  
Preussischer Kulturbesitz.

privileges. Leur arme fut l'argent: les marchands le gagnaient avec leur commerce, les nobles en avaient besoin pour la maintenance de leur pouvoir et de leur train de vie dépen­sier.

Ainsi, les marchands, et parmi eux les extra-régionaux en particulier, accédèrent à la couche dominante. Ils eurent dans leurs rangs des conseillers municipaux et le maire du conseil municipal, créèrent leurs propres normes juridiques qu'ils adaptèrent surtout à leurs propres besoins et les imposèrent même contre les souverains.

Les premiers métiers se créèrent en Europe du nord-ouest. Le tissage des draps en France, dans les Flandres, ainsi que dans la région de la Meuse et du Rhin fournit des produits d'une qualité supérieure. La matière première pour cela, la laine, venait d'Angleterre. En même temps, la métallurgie devint d'une grande importance. Pour cela, très tôt déjà, les "marchands du Saint Empire" s'associèrent en syndicats et se firent confirmer leurs privilèges commerciaux, liberté de douane et de circulation dans tout le pays par le roi d'Angleterre.



Les commerçants des Flandres voyageant en Angleterre, fondèrent à partir du XI<sup>e</sup>/XII<sup>e</sup> siècle les Hanses de Bruges, Ypres et Lille qui fusionnèrent au XIII<sup>e</sup> siècle sous la direction de Bruges en la "Hanse Flamande des Brugeois et ceux qui appartiennent à cette Hanse". Avec cela ils posséderont pratiquement le monopole du commerce des flamands en Angleterre.

A peu près à la même époque, les commerçants de Cologne s'associaient à une Hanse de Londres. Hanse voulait à peu près dire : foule. Depuis 1157, ces commerçants jouissaient des mêmes droits que les anglais, ce qui s'explique entre autre par les vins du Rhin qui connaissent une grande popularité en Angleterre.

Au cours de l'expansion allemande vers l'est aux XI<sup>e</sup> et XII<sup>e</sup> siècles, les seigneurs étaient suivis par des paysans, artisans et marchands. Ils apportaient avec eux des techniques modernes qui s'étaient déjà confirmées à l'ouest. C'est pour cela que l'immigration des colons allemands arrangeait les nobles slaves qui encourageaient l'installation des artisans et marchands allemands dans les cités slaves déjà existantes et la création de nouvelles villes.

Ce développement débuta par la création d'une colonie de marchands et de commerçants sur les rives de la Trave. Depuis le milieu du XI<sup>e</sup> siècle, existait déjà là, à proximité de l'embouchure, une place commerciale slave, le vieux LUBECK, qui fut en effet victime des guerres entre les seigneurs féodaux allemands et slaves, mais fut refondée en 1143 par le Comte Adolf von Schauenburg.

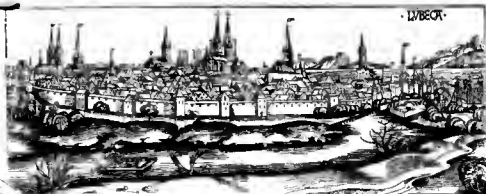




**L**

ent le lion "fonde" Lubeck

Grâce à sa situation avantageuse sur les rives sud ouest de la Baltique, LUBECK fleurissait rapidement et reveillait ainsi l'instinct du duc saxe Henri, dit "le bon". Après l'incendie de l'ancienne cité, il fonda à proximité la ville dite "du lion", sur le terrain qu'il avait acquis d'un seigneur dans ce but il est vrai qu'il n'arrivait pas à s'imposer face à la ville rivale, mais son compte était quand même bon: sous Henri en tant que maire, les habitants de la vieille cité commencèrent à reconstruire LUBECK en 1159.



Lubeck. Gravure sur bois de la Schedelschen Weltchronik de 1493. Greifswald, Bibliothèque Universitaire

Introduction 2.6



Des 1160, le siege episcopal du Holstein fut transfere de OLDENBOURG a LUBECK, ce qui renforça d'autant plus la position d'Henri. LUBECK reçut son droit municipal, son administration civile, son autonomie et l'exemption de douane pour toute la Basse Saxe, ce qui fit progresser le commerce. Des normes judiciaires furent introduites qui incluaient la liberte de tous les citoyens. "Stadtluti machi frei" est certainement la maxime la plus populaire de cette époque. Les serfs arrivant en ville qui y séjournaient durant un an et un jour sans être interpellés, étaient libérés du servage. Aucun suzerain ne pouvait plus faire valoir aucun droit sur eux.

Henri s'investissait de toutes ses forces pour "sa" ville. Au Danemark, en Norvège, en Suède, en Russie et sur l'île de Gotland, il procura aux marchands de LUBECK des privilèges commerciaux pour lesquels d'autres villes étaient obligées de se battre. LUBECK vécu une ascension très rapide. De nos jours, on appellerait cela certainement un miracle économique bien qu'il ne s'agisse pas d'un miracle mais seulement de dynamisme et résolution.

Mais le carrousel du pouvoir continuait à tourner sans merci et n'épargnait pas non plus le "Lion" - lorsqu'Henri refusa de combattre avec l'empereur Frédéric Barberousse dans la lutte pour l'Italie, il fut destitué en 1188. LUBECK de son côté en profitant ses droits municipaux, s'élargissaient. Finalement, en 1266 la ville fut nommée ville impériale, ce qui la protégeait définitivement d'une éventuelle saisie d'un souverain territorial.

Avant sa destitution, Henri le Lion était parvenu à assujettir les tribus slaves occidentales entre l'Elbe et l'Oder et à annexer à l'Empire les régions de Mecklenbourg et de Poméranie. À la suite, de nombreuses cités urbaines furent fondées qui reçurent toutes les lois de LUBECK. Rostock en





1218, Wismar en 1229, Stralsund en 1237, Demmin en 1249, Greifswald en 1250, Anklam en 1264. Après la fondation de Hambourg en 1188/89, LUBECK et HAMBOURG constituaient les deux centres par où passaient les flots de marchandises venant des régions de la Baltique et de la mer du nord. Entre les deux villes, se créait la voie hanséatique à travers pays. Ainsi SCHLESWIG était devenu inutile comme base commerciale. Les conditions étaient créées pour quelque chose qui devait devenir si grand et si puissant que la vie de cette région en serait dominée au niveau économique, politique et culturel pendant plus de 200 ans : pour la Hanse.



Le système commercial hanséatique assurait une position de monopole aux marchands allemands. Les marchands allemands savaient très bien se servir des privilèges que leur avait procurés Henri le Lion. Gotland devenait une de leurs bases la plus importante. Peu après, ils s'associèrent à la "coopérative des marchands de l'empire romain visitant Gotland" pour entraide et protection mutuelle. Ainsi, ils élargirent continuellement leur champ d'action vers l'est.

Vers 1184, fut fondé le Peierhof - le comptoir des marchands allemands - à Novgorod. Il représentait franchement une région extraterritoriale où les marchands faisaient à leur guise ce qu'ils voulaient. Ceci rendait plus difficile le commerce des marchands russes avec l'occident.

Avec l'ordre allemand, un ordre spirituel de chevaliers qui, à côté des Templiers et des Johanistes, provenait du mouvement des croisades. Les marchands hanséatiques trouvaient le partenaire approprié pour la conclusion de nouvelles marches à l'est. Les chevaliers de l'ordre, qui se recrutaient surtout dans la noblesse basse et moyenne, s'étaient donnés pour mission de convertir les peuples non-chrétiens de l'est. Les marchands allemands





aidaient l'ordre des chevaliers avec des moyens financiers et en transportant des légions de croisés à travers la Baltique. En 1201, une division de chevaliers fit le trajet sur 23 bateaux, de Gotland à la région de l'embouchure de la Duna et y installa un évêque qui devint la ville de Riga.

Dans les royaumes scandinaves, la conversion au christianisme avait déjà été effectuée. Les monarques locaux, régnant sur ces pays, essayaient de s'opposer en partenaires égaux en droits aux marchands allemands en déterminant leur influence et en régulant leur commerce.

La Norvège était dépendante des livraisons de céréales à cause de ses terres infertiles. D'un autre côté, elle possédait, avec la morue, un bien d'exportation très convoité, qui était apprécié particulièrement comme aliment les jours de carême fixés par l'église. En particulier, les villes allemandes du bord de la Baltique, avec un autre pays vaste et fertile, étaient en mesure de livrer suffisamment de céréales pour couvrir les besoins des norvégiens. Ainsi, leur influence y grandissait et en 1276, on assurait aux allemands le droit d'y acquérir ou d'y louer des fermes. La Hanse couplait le marché céréalière à celui des poissons, ce qui engendrait une dépendance des pêcheurs norvégiens vis-à-vis des marchands allemands. Avant pour le thème du "partenariat à droit égal".

En 1173 et 1179, déjà des traités de commerce furent conclus, renouvelés et élargis en 1251. En effet, on assurait aux allemands la franchise douanière. Cependant, s'y formait une zone de libre-échange comme dans les autres comptoirs allemands. Toute personne voulant s'établir en Suède était obligée de devenir sujet suédois. Il y avait quand même de nombreux immigrants, avant tout des ouvriers qualifiés venant des régions allemandes d'exploitation minière. Le fer et le cuivre suédois étaient très prisés.

Avec le début du XIII<sup>ème</sup> siècle, de plus en plus de marchands allemands apparaissent également dans les Flandres. Ils fréquentaient le marché de Bruges, qui par la suite s'agrandit considérablement. Les douanes furent baissées dans les années quarante et cinquante, ce qui





renforça la position de la coopérative de Gotland. Comme maintenant les marchands hanseatiques transportaient les draps eux-mêmes, le commerce flamand diminuait en conséquence. Finalement, les commerçants allemands acquirent même la position de prestance par la livraison de marchandises de l'est, surtout des fourrures en provenance de Novgorod. Ainsi s'était créée une ligne de commerce de la Russie jusqu'aux Flandres, et les allemands y possédaient un monopole.

En 1237, le roi d'Angleterre, Henri III, assurait aux commerçants de Gotland la protection et la franchise douanière pour toutes les marchandises qu'ils exportaient d'Angleterre. En 1266/67, les villes de Hambourg et de Lübeck furent autorisées à fonder leurs propres Hanses. Ainsi, furent représentées à Londres, en plus de celle de Cologne, trois Hanses marchandes allemandes, qui s'unirent en une seule en 1288. Leur siège fut le "Stahlhof". Cette dénomination du comptoir hanseatique de Londres n'avait rien à voir avec l'acier - stahl - mais avec une activité importante des marchands: le "sielen", caractéristique pour la marchandise emplette.

Ce système commercial était parfait. Il devait subsister plusieurs siècles. Dans ce système, Lübeck devenait le carrefour décisif grâce à son chemin à travers pays qui remplaçait la route maritime longue et peu sûre autour du Danemark. Des marchandises venant de l'occident développées étaient transportées vers l'est, des matières premières et aliments de l'est vers l'ouest. Le grand succès de la Hanse était basé sur la jonction de ces deux espaces commerciaux différents. Une autre raison de la suprématie des marchands était basée sur un nouveau type de bateau. La Kogge: un bateau à voile avec des côtes élevées plus grand et plus solide que les constructions connues auparavant, qui se transforma rapidement en cargo rapide et sûr pour les cargaisons encombrantes. Sa capacité de chargement était deux à trois fois supérieure à celle des bateaux traditionnels. Ainsi, c'est à







Port d'une ville  
hanseatique pen-  
dant le chargement  
et le déchargement  
de bateaux mar-  
chands. Aquarelle

peine surprenant si elle domina les mers du nord et de l'est pendant plus de deux siècles et  
ne fut pas remplacée par les navires marchands avant le XVe siècle







e la Hanse commerciale est issue la Hanse urbaine

Durant le XI<sup>ème</sup> siècle, l'influence de l'empereur allemand s'amoindrit en Europe du nord car il se dispersait en batailles pour la suprématie en Italie. Ce développement arrangeait le pouvoir féodal danois qui tentait de s'étendre vers les côtes sur de la Baltique. En même temps, le pouvoir des seigneurs territoriaux fut renforcé. Les villes elles-mêmes devaient prendre l'initiative d'un effort pour protéger leur autonomie et leurs intérêts commerciaux dans un système marchand qui s'étendait de Londres à Novgorod en passant par Bergen.

La restructuration de la Hanse était largement terminée en 1299. Tout commençait par l'intérêt des marchands hanseatiques de ne plus être dominés par les coopératives

gorlandiques mais d'être autonomes.

Les alliances régionales entre villes existaient depuis 1246 quand la ligue westphalienne et Basse Saxe fut fondée, et en 1254, quand la ligue urbaine Rhénane fut créée. Cela prit longtemps avant que les villes portuaires de la mer du nord et de la Baltique, qui s'étaient battues les unes contre les autres, ne se réunissent en une puissante Hanse. En 1227, lors de la bataille de Bornhöved où l'armée danoise fut vaincue, un rapprochement entre Lübeck et Hambourg eut lieu. En 1259, un traité fut conclu entre Lübeck, Rostock et Wismar, qui permettait une défense unie contre les pirates. Mais une alliance de paix significative ne fut pas conclue avant 1283 entre un nombre considérable de villes.



La Hanse avait enduré ses premières épreuves ici dans son histoire: les marchands de Bruges se sentaient écartés car les marchands étrangers concluaient leurs échanges commerciaux sans passer par eux. Ils se battaient donc contre cet état de fait et par conséquent, Bruges fut boycottée par la Hanse. L'embargo commercial et le trafic avaient déjà l'effet désiré vers 1282.



Les privilèges des marchands hanseatiques furent confirmés. La ligue des villes se révélait être une organisation puissante.

Dès en 1284, ils devaient utiliser pour une seconde fois un remède éprouvé contre l'embargo commercial, quand les norvégiens attaquaient brutalement les marchands hanseatiques à cause de leur monopole sur les céréales. Cette fois-ci, le boycott fut renforcé par les Kogges de guerre qui surveillaient les routes navigables de la Baltique. L'an plus tard, la Norvège devait se soumettre à ces règles.

Lübeck occupait une position de leader économique, politique et légale dans le développement de la ligue des villes. Ceci menait à la diminution de l'importance de la ville de Visby du fait qu'en 1293, un décret des villes hanseatiques établit que le quartier général de Novgorod serait transféré de Visby à Lübeck. En 1299, le droit de porter un sceau fut retiré de la coopérative gotlandique, ce qui signifie la fin de celle-ci. Dans la période qui suit, la suprématie économique de la Hanse fut consolidée constamment. À chaque fois que des difficultés apparaissaient, les villes hanseatiques étaient capables de les dominer par une action commune. Même si de temps en temps, des pouvoirs féodaux tentaient d'envahir la structure de l'alliance, ni duc ni roi n'était capable de résister longtemps à la puissance économique des villes.





### 3. L'Arrivée





Si vous avez bien suivi les conseils que le mode d'emploi de votre ordinateur vous donne pour le démarrage du programme, et commencé 'THE PATRICIAN', la célèbre porte Holstentor de Lubeck va apparaître sur votre écran. Elle est le symbole du pouvoir et de la vaste influence de la Hanse et ne servait pas seulement d'objet de représentation mais aussi de protection lors de la traversée du fleuve Trave sur les rives duquel elle fut construite au 15ème siècle.

**Jeu regulier**

Un poteau indicateur qui apparaît en bas à droite vous indique deux possibilités de commencer un jeu et une troisième option qui vous permettra de reprendre un jeu sauvegarde. Vous considérez-vous comme

un marchand avisé, prêt à prendre des risques et suffisamment habile pour affronter des difficultés imprévisibles grâce à des décisions spontanées. Alors placez le curseur de la souris sur le signe lancer et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

**Conditions de depart simplifiees**

Si vous ne vous sentez pas encore prêt à affronter la puissante concurrence et les nombreux dangers, mais voudriez plutôt mieux apprendre à connaître calmement les marchés, alors cliquez sur 'Pratique' et entraînez - vous jusqu'à la première réunion hanséatique



ne carrière couronnée de succès est déterminée par une attitude appropriée

Beaucoup d'acquisitions du temps de la première apogée bourgeoise sont

modernes, même de notre point de vue actuel. Parmi les plus importantes, on peut remarquer l'économie administrative, les institutions publiques telles que les hôpitaux et les asiles pour les sans-abris, la construction de 'HLM' et la naissance d'un état constitutionnel - même si ce n'était pas tout à fait dans le sens moderne - au lieu d'un despotisme féodal et d'ordalie (jugement de Dieu)

Cependant, on ne doit pas imaginer que la vie de cette époque était comparable à celle d'aujourd'hui. Elle était beaucoup plus dure à moins



**Depart 3.1**



qu'on appartienne aux classes privilégiées. La classe régnante dans les villes était peinte, le suffrage universel n'était jamais sujet à débat. Cette classe était constituée surtout de riches marchands. Même aux artisans aisés, ils refusaient la coexistence, ce qui provoquait des rébellions violentes dans certaines villes.

À cette époque, la plus importante force équilibrante était l'église catholique. Le marchand, même le plus inventif et le plus agile, était conscient du caractère éphémère de ses biens matériels. Il s'occupait du salut de son âme autant que de ses affaires. Ceci explique le grand nombre d'institutions religieuses et sociales dont les bourgeois faisaient don dans les villes médiévales.

Et si l'on regarde les innombrables ordonnances et réglementations avec lesquelles, à l'époque, les conseillers municipaux essayaient de restreindre l'imagination



### Départ 3.2

## Sexe

Si vous avez choisi "Lancer" ou "Pratique", une toile est descendue devant l'image de la Holstentor. Tapez votre nom et appuyez sur "RETURN". Apparaîtront alors au pied de la Holstentor deux plaquettes avec l'inscription "homme" ou "femme". En cliquant sur celle appropriée, vous informez l'ordinateur de votre sexe, ce qui est important pour des mariages éventuels, que vous desirez certainement contracter au profit de vous-même et de votre entreprise.

## Armoiries de famille

Maintenant, il vous reste à choisir une armoirie parmi les 4 armoiries de famille. Après simple cliquage de la souris, la phrase "1-4 Armoiries de famille" apparaît sur la plaquette. Au cas

où elles seraient déjà prises, apparaît le nom de la famille à laquelle elles appartiennent. Si elles sont encore disponibles, vous les confirmez comme étant les vôtres par un second cliquage.

## Comptoir domicile

Finalement sont affichées les armoiries de familles des huit villes hanséatiques. Après simple cliquage, apparaît le nom de la ville respective sur la plaquette. Un cliquage supplémentaire sur la même armoirie confirme cette ville comme étant votre comptoir domicile.

Faites un choix réfléchi ! Chaque ville a ses avantages et ses inconvénients particuliers en ce qui concerne la production des marchandises, voies de communication, nombre d'habitants et réserves d'argent. Ainsi, au



début du jeu, Lubeck est une ville riche avec un artisanat développé qui produit surtout des harnais et brasse de la bière. En outre Lubeck a l'avantage stratégique d'une position géographique centrale, ainsi que la voie à travers le pays vers Hambourg, qui évite le chemin dangereux qui passe par le Skagerrak et Kattegat

### Interruption de la naturalisation

Quand quatre marchands ont été naturalisés, la procédure se termine automatiquement.

Si vous désirez l'interrompre plus tôt, vous appuyez deux fois sur la touche «RETURN» sans avoir écrit un nom sur la toile.

### Conditions de départ

Mais avant d'entrer définitivement dans la vie des affaires, nous vous donnons encore une possibilité de varier vos conditions de départ

Lors d'un jeu rapide, vous recevrez dès le début deux bateaux, une chaloupe et une Kogge. Sinon, votre flotte n'est constituée pour commencer que d'une chaloupe

### Charger le jeu

Si vous désirez reprendre un jeu sauvegardé, insérez la disquette de ce jeu (à moins que vous ne l'ayez mémorisé sur disque dur) et cliquez sur le poteau indicateur "Charger". Ainsi, apparaîtra un petit livre avec les noms des jeux sauvegardés. Si vous en sélectionnez un par cliquage, apparaîtra son nom

humaine vers le luxe et les marques de standing - même si c'était avec peu de succès - un membre de notre société d'abondance pourrait être embarrassé plus d'une fois

La vie, à la fin du moyen-âge, pouvait se caractériser par ces deux phrases:

1. mène une vie pieuse
2. non ne peut être mangé venant du four directement

Quand vous jouez au Patricien, vous devriez suivre ces conseils, car c'est votre but de gagner le jeu et donc d'être élu conseiller municipal. Ceci ne peut être obtenu que si auparavant vous avez été maître de la ville, domicile de votre choix. Cela n'a donc pas de sens de braver les avantages matériels, d'accumuler le plus d'argent possible le plus rapidement possible et d'ignorer les intérêts de la communauté. Assistez au développement





ment de votre ville en faisant votre commerce. Utilisez toute la gamme des marchandises et ne vous concentrez pas exclusivement sur la vente de marchandises de luxe comme les fourrures, le vin ou le poivre. Il est vrai, ils promettent le plus grand bénéfice, mais cela peut avoir des effets financièrement désastreux pour les villes, et ainsi rendre leur fonctionnement impossible. Une petite donation à l'église de temps à autre ou une fête pour les villageois augmentera votre popularité et feront de vous un candidat ayant beaucoup de chances pour le poste de maire.



Rouleau 3.4

sur un morceau de papier qui se trouve au-dessous de ce livre. Cliquez sur ce morceau de papier pour charger le jeu.

## Protection de copie

Pour vous protéger de la piraterie et éviter de vous égarer dans la mer du nord et dans la Baltique, nous avons incorporé une énigme dans le programme qui peut être résolue en se référant à la carte fournie avec THE PATRICIEN, indiquant les routes commerciales de la Hanse Allemande. Sur l'écran, apparaît une armoirie de famille. Repérez-la sur la carte et tapez le nom de la ville correspondante.

## LE ROULEAU DE PARCHEMIN

Le parchemin enregistre les événements historiques par ordre chronologique.

L'image que vous voyez maintenant représente le parchemin. Il décrit l'écoulement du temps en montrant des faits de tous les jours, ainsi que des événements politico-historiques qui ont de l'importance pour vous. A cette occasion, vous connaîtrez ainsi vos concurrents. Ceux-ci vous rendront la vie difficile en essayant à tout prix d'éviter que vous ne soyez élu maire.



## CHANTIER NAVAL NOM DU BATEAU

Quand un bateau apparaît pour la première fois, il faut évidemment qu'il soit baptisé. Après la disparition du rouleau, vous voyez la poupe de votre nouveau voilier. Tapez le nom désiré sur le clavier et appuyer sur «RETURN». Vous voyez maintenant le chantier naval un de ces chantiers de construction navale typique de la plupart des villes portuaires à la fin du moyen-âge. Mais les chantiers navals n'étaient pas que des lieux de construction navale

## Changement de nom d'un bateau

A droite en avant-plan un bateau est amarré le long d'un quai où des travaux de réparation mineurs sont entrepris. Un pein-

tre est assis sur une planche fixée à la poupe. Cliquez sur celui-ci si vous souhaitez changer le nom de votre bateau

## Inspection

L'homme qui est en train de monter à bord par la passerelle est un expert. Si vous cliquez sur lui avec la souris, il vous donnera des renseignements sur l'état de votre bateau. Les nombreux voyages sur la mer souvent agitée diminuent son état de naviguer, ce qui peut avoir des conséquences fatales, allant jusqu'à sa perte totale. Donc, faites examiner l'état de votre bateau régulièrement. En général, vous pouvez vous fier au jugement de l'expert. Il paraît pourtant que certains membres de ce métier ont tendance à exagérer un peu pour s'assurer une commande de réparation,



u début du jeu, se trouve la procédure de naturalisation

Pendant la fin du moyen-âge cela n'était pas une

petite entreprise de s'établir comme marchand dans une ville prospère. Après que la correspondance écrite et la comptabilité soient devenues des pratiques courantes dans la vie des affaires, l'éducation devenait indispensable, au moins dans les disciplines de base comme la lecture, l'écriture et l'arithmétique. Ceci menait à l'établissement d'écoles locales déjà au début du XIV<sup>ème</sup> siècle, ce qui contestait le monopole de l'éducation de l'église. L'école était suivie par un apprentissage commercial pendant plusieurs années qui, la plupart du temps, devait se faire dans un comptoir étranger.





Après cela, on n'était pas arrivé au but. Finalement, il fallait avoir beaucoup de chances, à moins de vouloir passer le reste de sa vie dans un comptoir étranger comme ouvrier, entassé avec ses compagnons de misère dans de petites chambres.

Si le compagnon diplômé et amplement expérimenté ne pouvait pas prendre l'entreprise familiale, il ne lui restait que la possibilité de se marier soit il se liait avec la fille de la maison, soit il essayait de couriser la veuve de son patron décédé.



Chantier Naval 3.6



- 1 Réparation
- 2 Nouvelle constructions
- 3 Démolir
- 4 Nom du bateau
- 5 Inspection
- 6 Arsenal

mais ce ne sont que des rumeurs.

## Réparation

Si une réparation ne peut plus être retardée, cliquez sur la proue du bateau qui est remorqué en ce moment sur la plage qui se trouve sur la gauche de votre écran.

Le maître constructeur naval vous fera une offre que vous

allez accepter en cliquant sur le champs au dessus de la ligne en pointillé sur l'ordre de réparation. Si son prix vous semble trop élevé, appuyez sur la touche droite de votre souris et essayez de nouveau.

Quand vous avez donné l'ordre de réparation, sa durée approximative s'affiche en bas du formulaire. Maintenant, vous allez découvrir s'il était prudent de baisser le prix au minimum. Si la capacité de chargement a

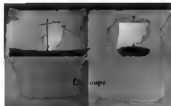


diminue quand votre bateau quitte le chantier vous avez attendu trop longtemps avant de la faire réparer. Le charpentier naval était contraint d'incorporer des poutres de soutien supplémentaires pour permettre à votre vieux rafiot de continuer de naviguer.

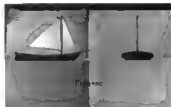
## Nouvelle construction

Au milieu de l'image se trouve un bateau en chantier. Cliquez sur lui si vous voulez passer une commande pour un nouveau bateau.

Vous avez le choix entre quatre types de bateaux.



- La chaloupe est un voilier peu coûteux qui ne nécessite qu'un petit équipage.



- La pinasse est encore un peu plus petite, mais très rapide. Elle se prête particulièrement bien au transport de frets de valeur qui doivent être acheminés sur grandes distances.



Le chantier ne sert pas seulement à la construction des bateaux.

On peut facilement mesurer à quel point le développement de la

hanse dépendait de la navigation par les armées de nombreuses villes de cette époque montait une hogge. Sans le bateau comme moyen de transport de marchandises en masse, le commerce sur de longues distances à la fin du moyen-âge n'aurait certainement pas connu un tel essor. En effet, le transport avec des charrettes tirées par des chevaux ou des boeufs sur des routes pour la plupart non pavées, souvent infestées de chevaliers pillards ou de brigands, était aussi laborieux que douloureux.

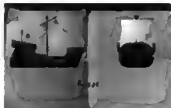
Bien que l'on puisse supposer que dans chaque ville assez



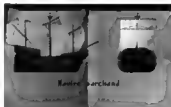


grande se trouvait un chantier naval et que, pendant l'âge d'or de la Hanse, plusieurs milliers de bateaux ont navigué sur la mer du nord et la Baltique sous son drapeau. Il n'existait pas, à part des kogges sur des socles, d'indications connues sur le mode de construction de ces bateaux. Ce n'est qu'en 1962, lors de travaux d'excavation dans la vase du fleuve Weser à Brême, que fut trouvée l'épave très bien conservée d'une kogge contenant de nombreux outils. Cette trouvaille représente jusqu'à aujourd'hui le seul exemplaire connu d'un assez grand vaisseau de la fin du moyen-âge ayant navigué en mer. On suppose qu'avant son achèvement il a été emporté de sa cale lors d'un raz de marée et a coulé. Peu de choses nous sont connues des chantiers navals et de la manière dont travaillaient les charpentiers.

Néanmoins, quelques conclusions peuvent être tirées



– La Kogge est le type standard de l'époque. Grâce à elle, les villes hanséatiques ont connu un essor considérable et on pu garder une position de suprématie en Europe du nord pendant plusieurs siècles.



– Le navire marchand enfin, un grand cargo lent à proue très courbe, représente pour ainsi

dire le type de bateau du futur. Équipe au début du jeu avec seulement un mât et plus petit que la Kogge, sa capacité de chargement augmente plus rapidement que celle des autres types de bateaux. Finalement, il devient un trois-mâts dépassant même la taille de la Kogge.

La capacité de fret des bateaux est indiquée, comme c'était l'usage à l'époque, en charges, une charge équivalant à peu près à deux tonnes.

Par principe, vous pouvez faire construire des bateaux dans toutes les villes.

Naturellement, les matériaux nécessaires à leur construction doivent être disponibles en quantité suffisante et votre bateau actif doit avoir le capital indispensable.



## Plan de construction / Contrat de construction

Quand vous avez donné l'ordre pour la construction d'un nouveau bateau, une bulle apparaît. Elle vous indique si le chantier est libre ou bien quand il sera libre. Une table vous indique les données concernant la "construction", le "type" et le "plan". Si vous cliquez sur la colonne "plan" et sur la ligne du type de votre choix, un dessin du bateau vous sera présenté, avec les données techniques des plus importantes. Si vous cliquez sur "construction", le contrat de construction devrait apparaître. Vous pouvez le signer en cliquant sur le champs au dessus de la ligne en pointillé. Mais il est possible que le bateau ne puisse pas être construit. Dans ce cas, apparaît au lieu du contrat une liste des éléments qui manquent à la construction du bateau.

Mais il n'y a pas de raisons de désespérer. Vous pouvez faire venir les matériaux nécessaires avec vos autres bateaux, les vendre ou simplement attendre qu'un autre joueur arrive avec les éléments nécessaires et lui soustraire la nouvelle construction sous le nez. C'est comme ça qu'on se fait des amis.

La seule chose que vous ne pouvez pas faire venir, ce sont des cales libres. Si la capacité du chantier naval est épuisée, aucune nouvelle commande ne peut être acceptée.

Il vous faut attendre avec votre projet de construction jusqu'à la mise à l'eau d'un bateau dans la ville en question ou de faire construire ailleurs.

Si, dans la bulle, vous cliquez directement sur le "type" apparaissent deux éléments. D'abord le plan et puis, soit le contrat de construction, soit la liste des éléments manquants.

de documents conservés et d'illustrations contemporaines. Le terrain du chantier descendait doucement vers la mer pour faciliter la mise à l'eau. Il y avait également assez de place pour stocker les matériaux de construction ainsi que de nombreux bâtiments comme les baraques des charpentiers ou les ateliers de production de cordages et de câbles.

Le maître charpentier naval employait de nombreux compagnons et garçons apprentis pour la construction d'un nouveau bateau. Un grand nombre d'artisans supplémentaires s'y ajoutaient qui hachaient, sciaient, perçaient, faisaient des grèements, calfaient et faisaient bouillir la poix et le goudron. Ces derniers étaient généralement licenciés à la fin de chaque opération. Le métier de charpentier naval était un "office", c'est à dire une fonction au service de la ville. Pour arriver à ce statut, il fallait achever un apprentissage durant de longues années.





nees, pour, contrairement aux autres corps de métier, acquies le droit de cité. Le pas à faire pour passer du statut d'artisan-employé à celui de maître était réservé à ceux qui pouvaient fournir les moyens pour des outils, bois de construction navale et emplacement pour un chantier. Par conséquent, on peut assurer que la majorité des constructeurs navals restaient des travailleurs indépendants. La plupart des artisans dépendants appartenaient comme les travailleurs à la journée, valets et servantes, à la classe dévalorisée. Bien que tous ces gens fussent habitants de la ville, ils n'étaient pas citoyens, c'est à dire qu'ils n'avaient pratiquement aucune influence politique. Le niveau de vie de ces hommes était extrêmement bas. Pour la plupart, ils ne pouvaient pas se payer leur propre toit et vivaient en location dans de simples baraques et caves qui, en plus, épuisaient presque

Comptoir 3.10

## Démolition

Sur le chantier naval, vous ne faites pas seulement construire des bateaux, mais vous pouvez les y faire démolir. Cliquez sur la pile de bois du chantier. La valeur matérielle de votre bateau vous sera créditée dans votre comptoir-domicile.

La maison en brique à droite à l'arrière-plan est un arsenal. Vous pouvez vous en servir dans votre ville-domicile pour réparer les armes du bord.

## Quitter l'image

Avec la touche droite de votre souris, vous quittez le chantier et retournez au port. Ici se concentre la vie commerciale : mouvements de marchandises, affaires financières et politique personnelle.

## COMPTOIR

Pointez le curseur de la souris sur la moitié inférieure du comptoir et appuyez sur la touche de gauche de la souris. Le comptoir est le quartier général du marchand.

## Objets dans le comptoir

Vous vous trouvez dans votre comptoir. Un document au mur montre toutes les villes dans lesquelles vous avez des dettes, et une carte de la mer du nord et de la Baltique.

Sur le pupitre se trouvent un petit et un grand livre, un gobelet avec des plumes à écrire et un carquois pour des documents.

Vous pouvez regarder un de ces objets en cliquant sur lui.



## Le petit livre

Le petit livre contient l'inventaire de votre entreprise. Au départ, il montre toujours la page avec les données de votre bateau actif.

Afin de transférer de l'argent du bateau au comptoir, cliquez sur la ligne 'argent'. En bas de la page apparaîtront les mots: "argent dans comptoir". Maintenant, vous pouvez entrer la somme soit en cliquant sur les boules respectives de l'abaque (boulier) se trouvant à côté du livre ou en utilisant le clavier. Puis, presser la touche «RETURN» ou cliquez sur la boule avec le symbole "+". Cette opération ne peut être effectuée que dans votre comptoir domicile.

Dans chaque port, vous pouvez congédier des membres de l'équipage. Cliquez sur la ligne 'équipage' et suivez la même procédure décrite pour le transfert d'argent. Vous pouvez tour-

ner les pages en cliquant sur les coins supérieurs écornés du livre. Plus loin dans le livre, vous trouvez une liste de vos bateaux. Le chiffre devant à gauche le type de bateau vous indique la capacité de fret du bateau en 'charges'. En outre, l'abréviation du nom de la ville où le bateau est amarré est noté. En tournant les pages du petit livre vers l'avant, vous trouvez les renseignements sur la capacité des entrepôts de la ville où votre bateau actif se trouve en ce moment. Vous apprenez également combien d'espace de stockage vous avez loué. Vous pouvez à tout moment stocker des marchandises, mais si la quantité excède la capacité de vos entrepôts, vous serez facturé pour la quantité en excédant. Le loyer est déduit automatiquement du stock d'argent du bateau lorsqu'il entre dans le port concerné. Comme la pro-

pos des leurs revenus. Le progrès des villes pour ainsi n'aurait certainement pas été possible sans ces gens. Leur capacité de travail était pratiquement indispensable, soit pour l'embarquement des marchandises, soit pour la construction des maisons et des bateaux, soit pour la défense des villes ou dans le corps des pompiers.

**L**a vie commerciale se concentrait dans le port.

A la migauche sur notre image du port, vous trouvez une de ces maisons ty-

piques en briques rouges qui catadense encore aujourd'hui de nombreux centres historiques anciennement membres de la Hanse allemande dans le bassin nordallemand.



Comptoir 3.11



C'est le comptoir qui hébergeait non seulement les locaux commerciaux, mais également l'appartement du marchand. Le puissant pignon en espadon juste là pour embellir, inutile du point de vue pratique, correspond au besoin de représentation et à la fierté des marchands hanseatiques aises qui essayaient à tout prix d'égaler les aristocrates. Les étages supérieurs étaient, comme on peut le constater en voyant les lucarnes, l'espace entrepôt. Les marchandises étaient montées ou descendues le long de la façade à l'aide d'une poutre installée au dessus de la lucarne supérieure.

Le bâtiment au milieu est aussi dans une certaine mesure caractéristique de la ville du moyen âge. Comme il n'y avait ni de normes obligatoires, ni de plans de construction fixes par écrit, l'architecture d'une maison dépendait principalement de la fantaisie du propriétaire, ou sinon des pra-

Comptoir 3.12



- 1 Potterie
- 2 Grand livre
- 3 Informations sur la ville
- 4 Recapitulatif des dettes
- 5 Envoyer des bateau
- 6 Option

duction de certaines marchandises est saisonnière, il est avantageux de posséder des entrepôts au moins dans les villes les plus importantes. Ceci vous permet de stocker certaines marchandises d'avance.

### Construction des entrepôts

Si vous décidez d'investir dans un nouvel entrepôt, cliquez sur la ligne "nouvelle construction". Une

offre va apparaître avec le prix de construction par charge. Si vous l'acceptez, indiquez, sur l'abaque ou sur le clavier, combien de capacité de stockage vous souhaitez et confirmez la valeur avec la boule "+" ou la touche "RETURN". La construction va démarrer de suite. Au moins dans la plupart des villes, l'argent pour les nouveaux entrepôts est déduit directement de la réserve d'argent du comptoir-domicile.



## Comptoir

Vous pouvez seulement vérifier votre capital utilisable dans votre comptoir-domicile si un bateau entre au port de votre ville-domicile. Vous allez trouver les détails sur la première page de votre petit livre. Cette page vous informe également sur votre situation de famille, ainsi que sur le nombre de vos employés, artisans qui travaillent exclusivement pour vous, pourvu que vous ayez les matières premières nécessaires en stock.

### Quitter le petit livre

Pour fermer le petit livre, appuyez sur la touche droite de votre souris ou cliquez sur la lettre "E" sur l'abaque.

### Le grand livre

Le grand livre est destiné au véritable commerce. Les deux premières pages sont réservées aux transferts entre la ville et le bateau, les deux suivantes pour ceux entre la ville et l'entrepôt.

### Acheter et vendre

"Acheter" et "Vendre" sont indiqués en bas à gauche de la page. Vous oscillez entre les deux fonctions en cliquant dessus.

Le prix de la marchandise change proportionnellement, chose dont vous devez tenir compte en comparant les prix. Vous choisissez les marchandises à l'aide de la souris. Quand vous avez cliqué sur une ligne, elle apparaît en italique. Maintenant, vous pouvez rentrer la quantité que vous désirez.

riques de l'architecture qui ont été transmises de génération en génération. Seulement au cas où le bien de la communauté était en jeu, comme par exemple si les règles de protection contre l'incendie n'étaient pas respectées, les autorités intervenaient. Quand un propriétaire jugeait que son domicile était devenu trop petit, il laissait rajouter un étage sans se soucier de la statique ni du style architectural. C'est ainsi que les étages supérieurs dépassaient souvent car leur superficie était plus grande que celle des pièces du bas. Par conséquent, dans plus d'une ruelle due aux maisons urbaines ainsi élargies, on ne voyait plus un rayon de soleil.

La partie supérieure héberge le bal du port où vous pouvez entre autre engager les équipages de vos bateaux. À l'étage supérieur de la maison à colombages se trouve le préteur d'argent. La porte cochère entre ces deux mai-





sons mène chez l'armurier. Chez lui vous pouvez équiper vos bateaux avec des armes à tir et des catapultes, ainsi qu'acheter des armes à main avec lesquelles vous pouvez assurer la protection urbaine ou aider une autre ville assiégée. La rueille à droite du bar mène à la place du marché. Le bâtiment de représentation est la halle des corporations. Chaque ville a sa corporation. Pour consolider votre bonne réputation comme marchand, vous devez viser la qualité de membre dans autant de corporations possibles, même si l'adhésion n'est pas bon marché. Mais avant tout il vous faut gagner l'estime et, ce qui est non négligeable, de l'argent pour un commerce prospère.



Comptoir 3.14

March	Ville	Bateau	Prix	28
Céréales	686	0	64	1 2 - 3
Viande	85	0	83	4 5 6
Poisson	168	0	72	7 8 - 9
Cièze	38	0	94	0 + -
Miel	75	0	187	- €
Draps	29	0	256	
Vaisselle	29	0	245	
Bois	271	0	45	
Vin	1	0	1826	
acheter		Max		36

acheter ou vendre à l'aide de l'abaque ou par le clavier de l'ordinateur.

En cas "d'achat", la quantité maximale pouvant être achetée avec les réserves de votre bateau actif apparaît en bas à droite derrière l'abréviation "Max". En cas de "vente", y est indiqué quelle quantité la ville est disposée à vous acheter. Au-dessus de l'abaque se trouve une maquette réduite d'un bateau. Le chiffre qui, dans le mode "achat"

apparaît à son côté indique la capacité de fret de votre bateau. Si vous achetez plus que votre bateau ne peut contenir, le surplus sera stocké dans l'entrepôt.

En chargeant votre bateau, vous devez tenir compte que plus vous le chargez, plus la mer le traite durement.

Sous l'abaque apparaît votre bourse. Le chiffre inscrit dessus vous indique le capital se trouvant à bord de votre bateau ac-



tif. Avec la touche droite de votre souris ou en cliquant sur le symbole 'E' de l'abaque, vous fermez le grand livre.

## Information sur la ville

Le carquois en laiton en haut à droite sur le pupitre contient une bulle qui va vous donner des renseignements essentiels sur la ville dans les domaines suivants :

nombre d'habitants, niveau des taxes et puissance économique.

Dans les villes hanséatiques, le nom du maire est également indiqué.

Dans votre ville domicile, devrait apparaître le vôtre le plus vite possible.

## Recapitulatif des dettes

Sur le document au mur à gauche de la carte sont notés le nom des villes dans lesquelles vous avez des dettes. Derrière se trouve le total des dettes. Si un chiffre apparaît en rouge, il est grand temps de rembourser cette dette.

## Envoi de bateaux

La fin d'un coup est marqué par l'envoi du bateau ou d'un convoi. Vous pouvez toucher toutes les villes portuaires indiquées sur la carte en cliquant dessus avec votre souris.

Votre prochain coup sera quand l'un de vos bateaux aura touché un port.

La carte peut être roulée soit vers la gauche soit vers la



Le comptoir est le quartier général du marchand.

La carrière typique d'un marchand à longue distance au moyen âge se pré-

sentait à peu près de la manière suivante : à six ans commençait l'éducation dans une école ecclésiastique ou urbaine. Les maîtres étaient la lecture, l'écriture, l'arithmétique ainsi que le latin et le chant religieux, car comme on le disait non scholae sed vitae discimus. Si le jeune était suffisamment préparé pour la vie par sa discipline des chants pieux, et des coups de bâton douloureux, il commençait l'apprentissage commercial.

Dans des cas singuliers, il commençait déjà à douze ans. Avec ces stages, le futur marchand tombait sou-





venit de charybde en scylla, car il était entièrement à la merci de son maître, sous le ton duquel il vivait et était fréquemment condamné à accomplir toutes sortes de tâches domestiques.

En général, l'apprentissage était lié à un séjour de plusieurs années à l'étranger pour que le jeune marchand apprenne à connaître les mœurs et habitudes des ses partenaires commerciaux étrangers.

Tout d'abord, cependant, il apprenait à connaître celles de ses propres compagnons de corporation. Des farces comme "waterspel" (jeu d'eau), "bungspiel" (jeu de chapeau), "aal-tieten" (jasser les anguilles) ou "schweinabreiben" (bouillir la peau des cochons) étaient, comme l'indique leur nom, pas vraiment de bon goût.

On dit que dans la ville de Bergen en Norvège, ces far-

droite, en manipulant le curseur de la souris vers le bord choisi.

Si vous cliquez sur la ville dans laquelle vous vous trouvez ou appuyez sur la touche droite de votre souris, la carte s'enroule.

### Options

Si vous commencez à remarquer des cernes sous les yeux de vos adversaires ou si vous

avez du mal à tenir ouverts les vôtres malgré la consommation de quelques litres de café (nous vous déconseillons des méthodes comme celle des allumettes coincées entre vos paupières pour des raisons de santé), il est grand temps d'interrompre le jeu et de le sauvegarder. Cliquez sur le récipient contenant les plumes que vous trouverez sur le pupitre et une bulle apparaîtra





Si vous voulez sauvegarder l'état en cours du jeu, choisissez l'option "sauvegarde".

Pour changer le nom du jeu, cliquez sur le bout de papier en dessous du livre qui vient d'apparaître.

L'entrée se fait par le clavier et validez par «RETUR». En cliquant sur «SAUVEGARDE» le jeu en cours est sauvegardé.

Au début du jeu, dans chaque date est inclus le nom historique du mois. Si vous préférez les noms modernes, vous pouvez le changer dans la ligne "nom du mois : ancien/nouveau".

La ligne "deronlement rapide/normal/lent" ajuste la durée des affichages qui indiquent des événements divers au cours du jeu.

En cliquant sur la ligne "repoussement de pirates active/passive" vous pouvez décider de

diriger vous-même des batailles navales éventuelles (actif) ou laisser l'ordinateur trouver la solution (passif).

### Quitter le comptoir

Si vous voulez quitter le comptoir car vous avez encore des choses à régler en ville, comme par exemple obtenir un crédit ou engager un équipage pour votre bateau, cliquez sur la fenêtre ou appuyer sur la touche droite de la souris.

ces ont été particulièrement dures et que l'un ou l'autre apprenni les à pave de sa vie.

Pour les heureux survivants commençait après l'apprentissage: le temps des voyages.

Pendant que la maître marchand organisait son entreprise dans son comptoir domicile, comptait son argent ou même exerçait son mandat politique au conseil municipal, le compagnon accompagnait les marchandises et réglait les affaires pour son maître à l'étranger. Finalement, le marchand emmenait dans l'entreprise de son père ou dans celle de son beau-père en supposant un mariage favorable pour en prendre la charge à la fin.

Maintenant c'était à lui de planifier, de compter son argent et d'envoyer ses bateaux dans les succursales commerciales diverses.



**Comptoir 3.17**



La maison du marchand était d'un confort médiocre, même si elle pouvait paraître ostentatoire de l'évidence avec son pignon en espalier. En général, il n'y avait qu'une seule source de chaleur, une cheminée ou un poêle de laïence, autour desquels se groupaient la salle de séjour et les chambres.

Le centre de la vie domestique était le salon, une pièce décorée modestement, mais au moins bien chauffée où les gens se réunissaient pour les repas, recevoir la visite et donnaient des fêtes. Les greniers des maisons marchandes servaient d'habitude à entreposer la marchandise. Les sanitaires se trouvaient dans l'arrière-cour.

Les vitres n'existaient que sporadiquement. Généralement, on couvrait les fenêtres avec du papier huilé ou des vessies de cochon.

Banquet 3.18

## LA BANQUE

Au début du jeu, vous êtes propriétaire d'une modeste entreprise. Pour agrandir votre capital, n'hésitez pas à demander le service du prêteur d'argent à l'étage supérieur de la maison située au milieu du port. Sur un tableau au mur dans son bureau, sont indiqués ses services: vous pouvez obtenir des crédits, solder et, plus tard, accorder des crédits. Cliquez sur le service qui vous intéresse.

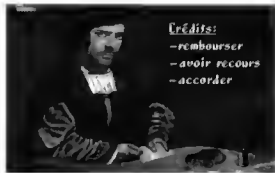
Si vous voulez obtenir des crédits, on vous nomme un ou plusieurs partenaires qui prêtent de l'argent. La majorité d'entre eux sont des artisans parvenus qui veulent faire fortune de cette manière impie. Dans les villes hanséatiques, vous pouvez aussi emprunter de l'argent chez des marchands établis, donc aussi chez un adversaire.

Une fois que vous avez fait votre choix en cliquant ou en entrant le chiffre à gauche de votre partenaire potentiel, une offre vous sera faite. Ne soyez pas déçu si au début elle ne vous semble pas très avantageuse ou si l'on refuse tout simplement de vous prêter de l'argent. Mais comme vous n'avez pas encore acquis une réputation, vous ne pouvez reprocher à personne de ne pas vouloir prendre le risque de jeter son argent par la fenêtre. Essayez d'obtenir des conditions plus favorables en refusant à plusieurs reprises les offres (appuyez sur la touche droite de la souris).

Par contre, ne soyez pas trop mesquin non plus, sinon vous risquez de perdre le dernier reste de crédibilité que l'on est prêt à vous accorder et le taux d'intérêt monte sans limite.







Voulez-vous accepter une offre? Rentrez la somme que vous désirez par le clavier ou l'abaque à côté de la reconnaissance, et appuyez sur «RETURN» ou cliquez sur le symbole «+».

N'attendez pas trop longtemps pour rembourser votre crédit. D'abord pour maintenir le taux d'intérêt de votre créance à un niveau bas et pour ne pas excéder la période d'amortissement. Si cela arrive, votre cré-

diteur ira chercher son argent directement dans votre comptoir, et s'il n'y en pas assez pour couvrir la somme due, un bateau vous sera confisqué même si la somme due est inférieure à la valeur de ce bateau.

## Amortissement d'un crédit

Vous pouvez à tout moment rembourser des dettes avec l'argent de votre bateau actif,



Le gentil financier négocie les crédits.

Malgré le fait qu'au cours de son histoire, la Hanse devenait la puissance commerciale la plus importante en Europe du Nord, dans les villes hanseatiques n'a jamais existé un système de banque prospère comme il en existait par exemple au même moment à Bruges. Ceci était dû principalement à l'interdiction aux personnes possédant beaucoup d'argent d'accepter des intérêts sur des crédits.

Ce type d'affaires fut laissé surtout à des outsiders comme de riches hommes d'affaires juifs ou à des banquiers étrangers, en particulier des italiens, mais qui n'arriveront jamais vraiment à





prosperer dans l'Allemagne du Nord. Malgré cette prohibition, les gens étaient intéressés à faire travailler leur capital. Dès lors, on imagina toutes sortes de manières pour contourner cet interdit en déclarant par exemple les intérêts comme des donations. Finalement, les nobles, jusqu'à l'empereur, dépendaient de l'argent des bourgeois.

**L**es marins aiment les troqueurs

Comme pendant le XVIII<sup>e</sup> siècle, de plus en plus de marchands s'établissaient dans un endroit,

le métier de capitaine gagnait proportionnellement de l'importance.

Il engageait l'équipage au nom du propriétaire naval et était seul responsable du bateau ou du cargo.



Banque 3.20

mais uniquement dans la ville où vous avez pris un crédit. La chronologie correspond à celle de l'obtention du crédit. Vos reconnaissances vous seront présentées en ordre chronologique et vous rentrez simplement la somme que vous souhaitez rembourser.

### Offre de crédit

Si un autre joueur vous demande un crédit, vous devez spécifier les conditions auxquelles vous lui accordez: montant, taux d'intérêt et échéance. L'argent prêté sera déduit du capital disponible dans votre comptoir.

Certaines villes ont besoin d'une injection de capital pendant des périodes financièrement dures. Toutefois, ce sont elles qui vous dictent les conditions de ces

crédits. Si vous voulez prêter de l'argent à une ville, le montant sera déduit du capital de votre bateau actif.

Le remboursement a lieu automatiquement dans la caisse de votre comptoir-domicile.

A propos de l'argent de votre comptoir-domicile: si vous ne vous montrez pas chez vous pendant trop longtemps, il ne faudrait pas s'étonner que vous appreniez par le rouleau que quelqu'un vous a forcé un crédit. Ceci peut arriver, si après déduction des impôts mensuels, vous rentrez trop dans le négatif. Le taux d'intérêts pour un tel crédit involontaire est en général... et bien, vous pouvez imaginer combien!

D'ailleurs, le compte est équilibré automatiquement quand un bateau quitte son port domicile.



Alors il peut arriver que votre bateau soit empêché de sortir parce que les comptes sont négatifs. Par de problème, le gentil preteur d'argent vous attend !

Finalement, des conseils gratuits : calculez bien la somme dont vous avez besoin avant de consulter le preteur d'argent. Il est certes gentil, mais si vous apparaissez plusieurs fois par jour chez lui, il pourrait devenir suspicieux.

## TROQUET DU PORT

### Les marins aiment le troquet

Si vous cherchez des équipages pour vos bateaux ou employez des artisans, vous allez trouver les personnes qu'il vous faut au bar (la partie inférieure du bâtiment au milieu).

### Equipage

Vous pouvez engager des équipages en cliquant sur les deux personnages devant la cheminée qui sont en train d'aider un camarade qui a le mal de terre.

Mais avant vous devriez vous assurer en regardant dans le petit livre de combien d'hommes d'équipage vous avez besoin. La paie est en fonction de la durée du voyage et sera déduite automatiquement de l'ar-

Il réglait même souvent des affaires à la place de son maître dans le port de destination. Par conséquent, les capitaines devenaient estimés. Souvent ils tenaient une importante fonction publique dans la ville. Certains d'entre eux appartenaient à la classe supérieure des patriciens.

Les équipages étaient bien moins libres. L'expression "schipkinderen" qui fut encore utilisée au XVIII<sup>e</sup> siècle (donc "enfants des bateaux") indique une relation patriarcale entre la direction et l'équipage.

Les marins étaient tenus de consulter l'équipage dans les situations difficiles, mais plus les bateaux étaient grands, plus le métier de marin se différencial.

Le salaire des équipages se rapprochait de plus en plus des ouvriers dépendants de leur paie, tandis que le capitaine restait le seul





maître à bord, à qui il fallait obéir. Naturellement, ce développement entraînait de fréquentes rébellions et desertions. C'est pour cela qu'à la réunion hanseatique de 1418 furent décrétés des statuts qui menaçaient de punitions sévères ceux qui abandonneraient le bateau en situation de péril.



Troquet du port 3.22

gent se trouvant à bord de votre bateau

## Assistant

Parmi les oisifs se vautrant autour de la table, dans votre ville domicile vous allez sûrement en trouver qui sont prêts à produire des marchandises pour vous en tant qu'assistant. Leur salaire sera déduit du compte de votre comptoir. Tenez vous à l'écart de la populace traînant dans ce

troquet. Les gars à la table au milieu marchandent des armes à main et le sinistre personnage au fond est un pirate.

Maintenant que vous avez les informations nécessaires pour faire du commerce avec succès plus rien à non ne s'oppose à votre carrière. Utilisez tout votre esprit et toute votre diligence pour agrandir votre entreprise, acquérir une réputation respectable dans votre ville domicile et puis finalement trouver le chemin de la mairie.



1. Equipage
2. Assistant
3. Marchand d'armes
4. Pirat



# 4. L'Assurance

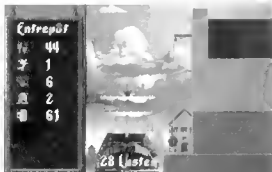




Quand vous aurez accumulé un certain montant de capital, vous ne serez certainement plus satisfait d'acheter une cargaison de bateau. Si l'offre est grande et les prix bas, vous pouvez faire des stocks pour les revendre plus tard avec un bénéfice.

## Entrepôt

Nous avons expliqué auparavant comment vous pouvez acheter des marchandises et les entreposer directement. Si vous voulez en charger dans le bateau ou en décharger du bateau dans l'entrepôt, cliquez sur l'étage supérieur du comptoir du port.



L'entrepôt fait partie du comptoir.

Les voyageurs de l'époque furent aussi impressionnés par l'image imposante qu'of-

frat une niche hanséatique pendant le moyen-âge que par la silhouette de Manhattan de nos jours.

En tout cas, les récits contemporains qui ont été préservés décrivent la magnificence de ces villes et de ses habitants avec un enthousiasme presque exagéré. La scène était déterminée par la maison bourgeoise, avec sa façade ornementale et ses pignons en escalier dont il existait de nombreuses variations. On suppose que ce genre de maison s'est développé dans les terres de l'Allemagne du nord. Cette conclusion peut être il-



## Entrepôt 4.1



lors quand des similitudes de construction sont constatées comme la grande entrée, le toit haut à deux pentes et le hall central s'étalant sur le rez-de-chaussée entier. À l'origine, ce hall était la seule pièce. Au XIV<sup>e</sup> siècle, des maisons à plusieurs étages commenceront à être construites, quand la maçonnerie devint à la mode.

Le hall fut divisé en salons, chambres et pièces de travail, et les étages supérieurs furent convertis en grenier. Sur la façade au-dessus des lucarnes, des greniers furent installés avec des poulies à l'aide desquelles les marchandises étaient montées ou descendues. Des bâtiments de stockage public existaient également, dans lesquels on entreposait de la nourriture pour assurer l'approvisionnement de la population en état d'urgence comme par exemple lors d'un siège.



## Entrepôt 4.2

L'entrepôt se trouve à droite, au milieu le bateau et à gauche un tableau sur lequel est inscrit en haut "dans le bateau" ou "entrepôt". En cliquant dessus, vous pouvez changer l'inscription.

Les marchandises sont représentées par des pictogrammes dans les stocks respectifs. Quand le stock effectif est indiqué, le chiffre sur le bateau vous donne la capacité de fret disponible.

Pour charger ou décharger, cliquez sur un de ces pictogrammes. L'abaque déjà connue apparaît grâce auquel vous indiquez la quantité qui doit être déplacée. Naturellement, vous pouvez rentrer ce chiffre sur le clavier de l'ordinateur.

Si vous avez stocké un assortiment de marchandises trop important pour rentrer sur le ta-

bleau, le dernier pictogramme sera une flèche, suivi par un chiffre indiquant combien de marchandises suivent encore. Cliquez sur la flèche pour le voir. Le dépôt n'est pas important seulement pour les marchandises. Dans votre ville domicile, vous pouvez engager des assistants qui vont produire, à partir des matières premières, des marchandises commerciales comme, par exemple, du drap de coton, des harnais en fer et en cuir ou de la bière de houblon.

En outre, vos stocks seront utilisés lors de festivités et bien sûr lors de votre propre mariage, et vous ne devez pas décevoir vos invités.



MARIAGE

Quand vous aurez decide d'en finir avec votre vie terne de celibataire prenez votre vie en main et allez voir un marieur Vous allez le rencontrer bientot

Aussi votre coeur enflamme, que ce soit en fonction du portrait ou de la perspective de la dot bien garnie, cliquez sur "oui" et le marchandage est parfait. Il vous est demande de fixer une date pour le mariage



sur les quais Il vous montrera le portrait de la mariee ou du marie et vous informera de qui il s'agit à quelle profession elle ou lui ou ses parents appartiennent, car la dot sera en fonction

Date du mariage

Un document vous donne maintenant une date tres proche, que vous pouvez retarder jusqu'a 45 jours en cliquant sur

III

e manage lai pane des allaires.

A la fin d'un jour, donc, quand votre bateau parti en mer, il peut arriver qu'un homme bi-

zane, mais en general bienveillant, croise votre chemin sur le quai. Il vous offrira ses services pour une remuneration modeste. Ne vous laissez pas influencer par son physique. Il est absolument digne de confiance. Il s'agit en effet du marieur et c'est lui qui pourra arranger un mariage qui pourrait etre benifique pour vous a de multiples egards.

D'une part, on est seulement accepte dans le cercle des riches bourgeois lorsqu'on a une famille.

D'autre part, vous pouvez etre sur qu'en temps voulu on se souviendra beaucoup mieux





de vous si vous célébrez un mariage opulent et servez aux invités suffisamment à manger et à boire.

Et puis il y a aussi la dot, que la mariée ou le marié apporte dans le couple.

De tels calculs concernant des sujets déclarés sacrés par l'église omnipotente, n'étaient pas une exception dans les classes aisées du moyen âge, mais plutôt la norme.

La raison pour laquelle les gens de nos jours ont tant de difficultés à s'imaginer vivre au moyen-âge, se trouve dans l'image déformée transmise d'un côté, les hommes de l'époque étaient coqués dans un corset de règles et d'édits religieux qui contenaient même des règles vestimentaires détaillées. D'un autre côté, ces mêmes gens étaient capables de traiter leurs problèmes de tous les jours d'une manière incroyablement pragmatique, sans jamais éprouver la moindre contradiction. Cette manière



"avant" ou "après". Cliquez sur "correcte" pour confirmer cette date.

Prenez le temps nécessaire pour les préparatifs de la fête, c'est à dire qu'il faut vous assurer qu'il y aura des quantités suffisantes de nourritures et de boissons. Tout ne sera pas disponible sur place.

## Lieu du mariage

Une fois la date fixée, la prochaine question concerne l'endroit du mariage.

Vous pouvez le fêter soit dans votre comptoir domicile, soit dans la ville où l'offre de mariage vous a été faite. S'ils coïncident l'endroit est déjà fixé.

## Organisation de la fête

Maintenant tout est une question d'organisation de la fête désirez-vous avoir beaucoup d'invités ou peu, désirez-vous engager un prestidigitateur ou sera ce un événement religieux ? La quantité de nourriture à fournir dépend évidemment de l'effort que vous désirez faire.

Quand tout est réglé, le jeu reprend son cours normal. Vous avez maintenant l'opportunité d'organiser les choses nécessaires pour le mariage. Peu avant la date, arrive votre dot et puis le grand jour venu, une superbe fête sera célébrée devant vos yeux émerveillés. Vous pouvez suivre sur une banderolette comment peu à peu arrivent les invités. Il y aura sans aucun doute des pique-assiettes, car la nouvelle du mariage d'un riche marchand fait vite le tour. En avant-



plan, les délicatesses sont présentées à la grande joie des invités. La musique démarre et la soirée avance. Vous réalisez que la nourriture et la boisson diminuent.

Après la fête, les critiques arrivent. Si la fête est réussie vous pouvez vous reposer tranquillement. S'il n'y a pas de commentaires, vous pouvez commencer à vous préoccuper de votre réputation. Si l'on vous reproche "que beaucoup ont eu faim et soif", vous pouvez être sûr qu'en société vous êtes grillé pour un certain temps. Si vous voulez vous assurer de votre chance pour l'élection au titre de maire, commencez dès maintenant à prendre les mesures pour améliorer votre réputation.

de penser utilitaire s'étendait de plus en plus avec le développement du commerce à longue distance au XIII<sup>ème</sup> siècle et se propagea bientôt dans toutes les situations de la vie. Ce phénomène atteint un comble avec la vente des indulgences, en d'autres mots, l'idée que vous pouviez acheter votre délivrance du péché. Cela ne manque pas d'une certaine ironie que, précisément, ce fut cette bourgeoisie qui donna finalement le coup d'envoi pour la réforme luthérienne, qui à la fin causa le déclin du pouvoir de l'église et accéléra l'ascension de l'état bourgeois.







La place du marché est le centre social de la ville.

La place du marché avec sa situation centrale formait naturellement le centre de la

vie publique dans la plupart des villes allemandes du moyen-âge.

C'est ici que, lors des jours de marché, les petits marchands, comme les épiciers, les artisans et les paysans montraient leur boutiques et stands, ici que les artistes ambulants et acteurs trouvaient leur audience. Le bras strict de la justice était également en évidence car les sentences étaient écoutées en public.

Bien que les villes aient généralement grandi historiquement, leur conception dépendait souvent d'un certain mo-



## PLACE DU MARCHÉ

### L'opinion publique

Cliquez sur le groupe de personnes à gauche de l'église de manière à connaître votre degré

poste, vous vous rendez compte si votre popularité en tant que politicien est égale à celle de vos adversaires, ce qui vous donne une chance de devenir conseiller municipal lors de la prochaine réunion hanséatique.



- 1 Opinion public
- 2 Eglise
- 3 Fête
- 4 Bain public
- 5 Voiture
- 6 Greffier municipal
- 7 Hôtel de ville

de popularité. Dans votre ville d'origine, l'opinion publique est importante pour deux raisons. Vous pouvez ainsi mesurer si vous allez sortir vainqueur de la prochaine élection au titre de maire, et une fois installé à votre

D'ailleurs les élections du maire et conseillers municipaux ont lieu tous les deux ans.

Ne désespérez pas si vous n'êtes pas satisfait du verdict de la population. En plus de vos activités commerciales denses,

Place du marché 4.6



vous avez d'autres possibilités d'améliorer votre popularité. Par exemple en faisant des donations.

## La donation

Entrez dans l'église en cliquant sur son portail. En entrant vous rencontrez un frère pieux chez qui vous pourrez vous racheter pour les péchés que vous avez commis.

A la droite du frère, vous trouverez un tronc en forme d'église. Cliquez sur lui si vous désirez faire une donation en faveur de l'église. On vous présentera une lettre de donation sur laquelle vous devez inscrire une somme d'argent (décente pour que cela vaille la peine) en utilisant l'abaque ou le clavier de votre ordinateur. Un mendiant est assis à droite

contre la colonne. C'est une de ces pitoyables créatures qui existent en grand nombre surtout dans les villes pauvres et qui sont reconnaissantes pour chaque don.

## La fête

Sur la place du marché, vous pouvez organiser à tout moment une fête publique de manière à augmenter votre popularité auprès de vos électeurs. Cliquez sur le bouffon qui se trouve à gauche en avant-plan.

## Les bains publics

La date de la prochaine élection approchant, vous craignez d'échouer de justesse, ne désespérez pas. Il existe un dernier moyen, pas tout à fait légal, pour obtenir la place de maire: à l'aide

de la raison. Ainsi la place du marché était entourée par les plus importants bâtiments de représentation, l'hôtel de ville et l'église, ainsi que des bâtiments commerciaux et d'habitation de commerçants aisés. De larges rues menaient de la place du marché vers les portes de la ville, cela formait une étoile. Elles étaient sur leurs côtes également bordées par d'autres maisons de marchands. De plus petites rues et ruelles partaient des rues principales et menaient vers le quartier des épiciers et artisans. La nécessité de séparer les quartiers industriels des quartiers résidentiels fut reconnue très tôt.

Par exemple, les forges furent installées au bord de la ville ou carrément en dehors de l'enceinte pour éviter le danger d'incendie cause par des étincelles volantes. De la même manière, des métiers causant de fortes odeurs comme les tan-



Place du marché 4.7



neurs furent rassemblés dans certains quartiers de la périphérie. Dans notre image se groupent divers bâtiments importants autour de la place du marché.

à droite se trouve l'église, qui est toujours ouverte pour vous - surtout quand vous apportez un don - vers le centre vous pouvez voir la magnifique façade de l'hôtel de ville. À sa gauche se trouve une petite annexe occupée par le scribe de la ville. En arrière-plan, on reconnaît le pignon en escalier de la maison des corporations. Juste à côté se trouvent les bains publics, une sorte d'annexe de l'église. Mais nous en parlerons plus tard car nous présumons que vous ne souhaitez pas ruiner la réputation que vous avez acquise auparavant par le mariage heureux qui vous a coûté si cher. Mélez-vous d'abord au peuple pour évaluer vos chances.



Place du marché 4.8

des bains publics. Si vous êtes suffisamment sans scrupule, osez entrer dans cet endroit et appréciez un bain commun avec l'un ou l'une de ses employées très professionnelles. Il pourrait simplement vous arriver que ... Par contre, c'est à vous de le découvrir, car ce n'est pas la tâche de ce texte de vous inciter à des actions illégales.

## La voiture

Occupons nous plutôt d'un travail honnête. En cliquant sur la voiture située sur la place du marché, soit de Lubeck, soit de Hambourg, vous pouvez envoyer des marchandises par la route hanséatique entre ces 2 villes ce qui vous fera gagner beaucoup de temps.

La procédure est la même que celle du stockage. Vous pouvez

charger directement dans votre voiture les marchandises de l'entrepôt ou de votre bateau. Le coût de transport terrestre sera déduit du capital de votre bateau actif.

Arrivées à destination, les marchandises seront directement déchargées dans l'entrepôt.

## Le greffier municipal

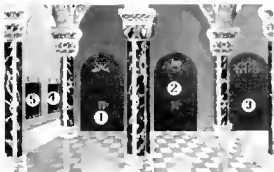
Si vous cliquez sur la petite annexe entre l'hôtel de ville et le bain public, vous pouvez imprimer l'état du jeu ainsi qu'une vue globale de votre situation personnelle.

## Quitter la place du marché

En cliquant sur la ruelle à gauche du bain public ou en appuyant sur la touche droite de votre souris vous retournez au port.



# Hotel de ville



- 1 Affaires militaires
- 2 Politique navale
- 3 Déménagement
- 4 Bateau de garde
- 5 Date des élections

## HOTEL DE VILLE

En cliquant sur l'hôtel de ville, vous entrez dans le hall d'entrée. Dans le mur du fond se trouve 3 portes avec les symboles pour la politique de défense, la politique navale et le déménagement.

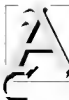
Sur le mur de côté se trouvent 2 tableaux. Cliquez sur le premier pour connaître les dates des prochaines élections.

Si vous cliquez sur celui de

derrière, vous pouvez organiser un bateau de garde.

Les portes ne s'ouvrent que dans votre ville domicile et plus précisément d'abord seulement celle avec l'image d'une maison au dessus du linteau. L'office de déménagement se cache derrière.

Les autres fonctions vous seront accessibles quand vous aurez été élu maire.



l'hôtel de ville, les affaires politiques sont réglées.

A l'origine, l'hôtel de ville servait au commerce et à l'administration. S'y trouvaient des salles pour le conseil, le tribunal, ainsi que pour diverses lessiveries. On y gardait également la balance publique.

Avec le développement du commerce à longue distance, la bourgeoisie devint plus indépendante. Finalement elle devint une troisième puissance politique à côté de l'aristocratie et du clergé. Dans les hôtels de ville, la politique internationale devint un sujet majeur, et il n'était pas rare que des conseillers municipaux et des maires acquiescent de la gloire en tant que généraux.

Cette augmentation de puissance se lit en partie directement sur l'architecture des hôtels de ville.



Hotel de ville 4.9



Ainsi, l'hôtel de ville de LUTBECK par exemple n'était constitué au début (1220) que de deux simples bâtisses. Elles furent reliées plus tard par des passages et peu à peu agrandies par des annexes. Finalement, on a réuni les différentes bâtisses par une seule façade monumentale.

Ce style de construction fut imité dans de nombreuses villes des côtes de la mer du nord et de la Baltique.

**L'**adhesion à la corporation augmente vos chances lors des élections.

Pour revendiquer votre position sociale élevée tout en gardant une certaine exclusivité, des patriciens riches se réunissaient en corporations dans les villes portuaires.



Guilde 4.10



- 1 Guilde
- 2 Vendre un bateau
- 3 Faire enregistrer un convoi
- 4 Se joindre à un convoi
- 5 Offrir

## Demenagement

Cliquez sur la porte. Contre de faibles frais, vous pouvez déplacer votre comptoir domicile dans l'une des 8 autres villes hanséatiques.

## GUILDE

Vous entrez dans un vaste hall par le portail de la maison des guildes.

Sur le mur du fond se trouve une porte richement ornée. Cliquez sur elle si vous voulez vous joindre à la confrérie. On vous indiquera le montant du droit d'entrée. Si vous avez suffisamment d'argent à bord de votre bateau.



vous pouvez repindre la corporation. En étant membre, on vous donnera à cette porte des informations sur vos adversaires.

## Vendre un bateau

Une planche noire est accrochée à droite de la porte. Cliquez sur elle si vous souhaitez vendre un bateau. Des offres diverses vous seront faites, que vous pouvez accepter en cliquant dessus. Parmi les offrans se trouve aussi un "prince" menaçant. Si vous acceptez son offre, vous pourriez un jour avoir une mauvaise surprise, car il est capable de transformer son bateau en corsaire qui menacerait les voies commerciales. Si aucune offre ne vous convient, vous pouvez aussi mettre votre bateau aux enchères et le vendre à l'offre la plus élevée.

## L'offre

Si d'autres joueurs habitent dans la ville dans laquelle vous avez mis en vente un bateau, il leur sera également demandé de faire une offre pendant votre coup.

On va leur montrer un morceau de papier sur lequel ils doivent inscrire la somme qu'ils sont prêts à payer. Les espèces disponibles au comptoir sont affichées sur la bourse. Le prix d'achat doit en être déduit.

## Vente aux enchères

Des enchères de bateaux ont lieu régulièrement. D'abord on vous demande d'appuyer sur n'importe quelle touche avec laquelle vous désirez placer votre enchère. Puis apparaîtra la liste

importantes. Une vie sociale se développa avec des jeux de carnavales, de célébrations de mai et de réception pour des invités. Evidemment, lors de ces réunions, des affaires commerciales pouvaient se conclure. Vous deviez rejoindre votre corporation dans votre ville d'origine aussitôt que vous en auriez les moyens. Le gain de prestige est énorme.

En adhérant à la corporation, vous avez déjà gagné un certain degré de notoriété.

Vous êtes connu comme marchand dans la plupart des villes et vous avez acquis au moins un modeste degré de richesse, que vous allez augmenter en achetant de nouveaux bateaux ou en faisant construire

Pai contre vos adversaires n'ont pas été inactifs non plus. Avec le temps naissent de nouveaux dangers!



Guilde 4.11



A cette étape, il est important de préserver ce que vous avez acquis et de vous préparer



hez le forgeron vous pouvez acheter des armes.

Même pendant la période de sa plus grande puissance, la Hanse n'a pas réussi à totalement contrôler les problèmes de piraterie. Pour cette raison, ses bateaux commerciaux étaient pratiquement toujours armés, même en temps de paix. Les tactiques navales étaient bien sûr toujours déterminées par le développement technologique. Jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, les armes utilisées correspondaient en gros à celles utilisées à terre.

Pendant les guerres que la Hanse a

Gilde 4.12

des bateaux qui sont mis aux enchères. Lors de l'appel d'un bateau, vous recevrez d'abord des informations concernant le type, l'état et la capacité de chargement. Ceci est suivi par les enchères. Sur le tableau vous pouvez suivre qui a offert combien. Sur une banderole apparaîtra la prochaine offre.

Si vous voulez lancer une enchère, appuyez sur votre touche ou cliquez avec la souris sur vos armoiries de famille en dessous du tableau. Les enchères iront au plus offrant. L'argent sera déduit du capital du comptoir domicile. Quand vos moyens seront épuisés, vous ne pourrez plus lancer d'enchères.

La porte sur le mur à gauche du hall des corporations vous mènera sur la place du marché.

Le tableau directement à côté de la porte menant au marché

vous informe des convois arrivant ou partant.

Sur l'autre tableau, sont affichées des offres pour l'achat ou la vente d'entrepôts que vous pouvez accepter en cliquant dessus.

Le pupitre à côté du tableau noir sert pour l'inscription des convois.

En appuyant sur la touche droite de la souris, vous retournerez du hall des corporations au port.



## FORGERON D'ARMES

En passant sous la porte cochère entre le comptoir et le bar, vous arrivez chez le forgeron d'armes.

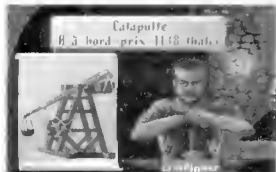
Ici vous pouvez armer vos bateaux et vous pouvez aussi acheter des armes à main.

## Dessin d'armes

Cliquez sur la partie inférieure de l'encume pour inspecter les of-fres

Les projets sont présentés un par un

Sur la plaquette au dessus de la forge, apparaîtront les noms respectifs des armes, leur prix et la quantité qui se trouve déjà a bord de votre bateau



mencees durant son histoire, mais aussi lors des batailles contre la piraterie, le rôle décisif n'était pas joué lors de petites escarmouches. En général, ces escarmouches atteignaient leur point culminant lors des bagarres d'homme à homme quand les bateaux étaient côte à côte. Les hommes étaient armés essentiellement de sabres, de grappins, de haches de bataille, d'arcs et d'arbaletriers.

Cureusement, même en haute mer les batailles se faisaient en harnais complets. Pour s'assurer un avantage décisif dans un combat très proche les bateaux étaient équipés au niveau de la proue et de la poupe de plateformes surélevées, entourées de cloisons protectrices qu'on appelait châteaux avant et châteaux arrière. Ainsi, on pouvait tirer sur l'équipage ennemi d'une position élevée. L'introduction d'armes utilisant la poudre





à canon lui une étape significative dans le développement de la technologie des armes. Dès le milieu du XIV<sup>ème</sup> siècle, la Hanse commençait à utiliser des armes à feu sur leurs bateaux.

Les premiers canons navals étaient essentiellement des tuyaux de bronze montés sur des charnières en bois, qui tiraient des boulets massifs de pierre et plus tard des boulets de fonte de gros calibre. Comme on croyait que les projectiles volaient horizontalement jusqu'à la fin de leur trajectoire et tombaient, on visait directement le long du canon. De cette manière, des trajectoires entre 400 et 1000 mètres étaient atteintes.

Les premières armes à feu n'étaient pas très fiables. Les fusils étaient en moyenne inutilisables au bout de 30 tirs. En outre, le processus de chargement



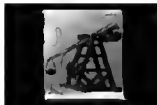
Armurerie 4.14

## L'achat d'armes

Si vous desirez acheter l'une des armes proposées, cliquez sur la plaquette

Le prix sera déduit du capital de votre bateau. Évidemment, chaque canon que vous installerez à bord diminuera la capacité de chargement.

Les armes navales suivantes sont proposées



- La petite catapulte, d'une portée restreinte qui est très efficace contre l'équipage de l'adversaire



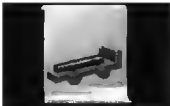
- La grande catapulte, similaire à la petite mais avec une portée et une force de frappe plus importante.



- Le faiseur de dégâts, une sorte d'arbalète sur-dimensionnée, qui envoie des flèches ferrées de la taille de petits troncs d'arbres qui transpercent même les planches épaisses d'un ba-



teau L'effet de cette arme était tellement désastreux qu'elle fut interdite des 1139 par un concile papal malheureusement peu respecté



- La bombarde, un prédecesseur primitif du canon fixé sur sa structure, donc sans possibilité de le diriger La balistique était encore une science inconnue

Toutes les armes ne sont pas disponibles partout au début du jeu Le développement technologique va de ouest vers l'est A travers les villes portuaires, les prix aussi varient beaucoup

Les armes de bord ne peuvent être déplacées du bateau à l'arsenal et inversement L'arsenal est le bâtiment au fond à droite à côté du chantier naval, dans votre comptoir domicile

## L'arsenal

Quand vous entrerez dans l'arsenal en cliquant dessus, vous recevrez une liste des armes stockées

Leur déplacement se fait en cliquant sur le chiffre

Les armes à mains peuvent être traitées comme toutes les autres marchandises En effet, le commerce d'armes n'est pas vraiment apprécié par la Hanse Pour cette raison, vous dépendez des personnages ambigus, de la table au milieu du bar pour vendre une cargaison

compliqué ne permettant qu'une sure de nos vies espères. C'est la raison pour laquelle longtemps après l'introduction des armes à feu les arbalètes et les lances traditionnelles furent encore utilisées Les supports d'armes ne furent introduits qu'en 1300

A cette époque des armes de différents calibres furent positionnées le long de la coque des bateaux

Le renforcement de l'artillerie lié à une manœuvrabilité améliorée a abouti à une tactique différente

Des lors, le but était de détruire les bateaux ennemis par un feu d'artillerie concentré La bataille au grappin a la fin des combats navals pour seul but que la maîtrise des survivants des troupes ennemies





## Pirates

Si vous ne vous souciez pas trop de votre bonne réputation et que vos adversaires vous agacent trop, vous pouvez passer un bateau armé à un pirate.

Après tout, vous savez bien où le trouver. Par gratitude, il sera très content de vous offrir les bateaux capturés à un prix très raisonnable.





## 5. Introduction





# Bateau de garde

## BATEAU DE GARDE

Dès que vous remarquez les premiers signes des pirates, il est conseillé de positionner des bateaux de garde pour protéger les ports.



Si vous voulez convertir votre bateau en bateau de garde, il faut l'armer. Puis vous allez à l'hôtel de ville et cliquez sur le tableau arrière. S'il affiche que l'on recherche un bateau de

garde, apparaît une case avec la question: votre bateau actif doit-il devenir un bateau de garde? Si vous cliquez sur "oui", votre bateau va devenir un bateau de garde. Votre tour est ainsi terminé.

Si un pirate attaque la ville, votre bateau de garde sera équipé et défendra l'entrée du port. S'il parvient à détourner l'attaque, vous pouvez être sûr de la reconnaissance des citoyens.



n bateau de garde protège le port

Pendant la période des conflits féodaux, surtout dans la seconde moitié du XI<sup>ème</sup> et pendant le

XII<sup>ème</sup> siècle, la piraterie était devenue le fleau de la navigation hanseatique. Quelques membres de la corporation des flibustiers devinrent suffisamment connus pour qu'on s'en souvienne encore aujourd'hui. Michel Goedde, par exemple, ou le légendaire Klaus Störtebeker. Quoi qu'il en soit, le pirate magnanime qui prend aux riches pour donner aux pauvres était certainement plus qu'une simple expression. Les pirates se recrutèrent surtout dans les rangs de la noblesse campagnarde apparue ou dans la classe décadente des chevaliers. Souvent, ils étaient chargés par



Bateau de garde 5.1



des souverains d'attaquer les marchands hanseatiques. Naturellement, une imposte hanseatique n'était pas toujours évitable.



Le convoi offre protection et améliore la capacité de chargement.

Au cours de l'histoire, la Hanse a développé plusieurs tactiques

pour se défendre des attaques de ses adversaires, que ce soient des seigneurs féodaux cupides ou des pirates hors la loi. Certaines de ces innovations n'ont pas perdu de leur importance aujourd'hui encore. Le

convoi fait partie de ces innovations.

Depuis les débuts du commerce à travers les mers, les marchands voyageurs étaient la cible d'individus dangereux. C'est pour cette raison qu'ils

Convoi 5.2

## Reconvertir des bateaux de garde

Si vous voulez reconvertir le bateau de garde, retournez à l'hôtel de ville et cliquez sur ce même tableau.

Vous allez trouver le nom du bateau de garde, donc de votre bateau. Une case demandera si le bateau de garde doit être congédié.

Si la réponse est positive, votre bateau apparaîtra au port peu après la fin de votre tour.

## CONVOI

Vous avez la possibilité de rejoindre avec votre bateau le convoi d'autres marchands. Allez à la corporation et vérifiez sur le tableau arrière quand le convoi doit arriver. Si vous cliquez sur le cercle en bas du tableau, votre bateau sera adopté par le convoi. Faites de même quand le convoi quitte le port.

En appuyant sur la touche droite de la souris, votre bateau ne se joindra pas au convoi. En vérifiant plusieurs fois, vous pouvez évaluer tous les convois qui doivent arriver en une semaine.

Pour séparer votre bateau du convoi, donnez-lui une destination différente de celle du convoi sur la carte, ou laissez-le en rade pendant une journée.





Si votre bateau navigue dans le convoi de quelqu'un d'autre, son capitaine décide évidemment de la destination et donc de votre bateau.

## Monter ses propres convois

Monter son propre convoi commence avec l'équipement du navire amiral. Prenez des armes à bord et engagez l'équipage. Puis, allez à la corporation et cli-

quez sur le pupitre dans le hall pour enregistrer le convoi. Si l'équipement du bateau amiral est insuffisant, le convoi sera rejeté. Sinon, l'on vous demande si vous voulez faire enregistrer un convoi. Si vous cliquez sur "oui", on va vous demander si vous comptez accepter des bateaux étrangers dans votre convoi. Naturellement, cela augmentera votre popularité si vous permettez aux bateaux d'autres marchands de se joindre au vô-

s'associaient spontanément pour pouvoir affronter les dangers.

Mais au milieu du XVIII<sup>e</sup> et au XIX<sup>e</sup> siècle, la nature de la menace changea un peu. De nombreux libusiers étaient maintenant sous les ordres des seigneurs féodaux, qui voyaient dans les privilèges une menace pour leur pouvoir totalitaire. Pour cette raison, les villes décidèrent parmi d'autres mesures pour établir la paix sur les mers, d'équiper conjointement des "bateaux de paix", qui étaient sensés protéger les bateaux marchands voyageant en convoi.

La contribution individuelle des marchands était calculée selon la capacité de chargement de leurs bateaux. Avec ces bateaux de paix, les convois hanseatiques étaient normalement bien protégés des attaques des pirates.

En fait, les choses étaient assez différentes. En effet, en temps de guerre, quand la Hanse ne parvenait pas à ac-





quer la suprématie maritime, de telles escarmouches dégénéraient souvent en guerres brutales d'abordage pendant lesquelles les bateaux marchands adversaires étaient systématiquement chassés. Dans de tels cas, le voyage en convoi ne pouvait plus garantir une protection adéquate.

Les hostilités au moyen-âge ressemblaient très certainement plus à des attaques sauvages qu'à des campagnes militaires organisées. Les techniques de guerre navale, en particulier, se trouvaient encore à leurs premiers balbutiements.

Des bateaux construits spécialement dans un but militaire ne firent leur apparition qu'au XVIII<sup>e</sup> siècle. Cependant, ils n'appartenaient pas à la Hanse, mais à des villes individuelles et étaient utilisés pour la pacification des eaux environnantes.

La caractéristique la plus importante pour la préservation du pouvoir naval de la Hanse était, en l'occurrence, le

tre et si vous défendez ces bateaux avec succès contre des pirates. En outre, le capitaine de votre convoi est payé pour chaque bateau qu'il accepte.

En enregistrant votre convoi, votre tour est fini.

Le capitaine de votre convoi apparaît au port. Une bulle, qui plus tard fournira une liste des bateaux du convoi, annoncera son arrivée. Joindre des bateaux au convoi se fait de la même manière, décrite pour joindre des bateaux d'autres marchands. Votre convoi sera noté sur le tableau dans la salle des corporations et vous pouvez enregistrer les bateaux qui rejoignent le convoi.

Quand un convoi arrive dans un port, les bateaux sont appelés l'un après l'autre, le bateau amiral toujours en premier.

## Maniement d'un convoi

Si en plus du bateau de garde un convoi comprend plus de trois bateaux, vous les traiterez comme un seul pendant votre tour. Le capital du convoi est garde sur le bateau de garde, à part une petite somme de 5 000 Marks par bateau. Cela veut dire que l'on traite le convoi comme s'il y avait un seul bateau. En cliquant sur la carte au comptoir, le convoi sera envoyé à la destination que vous avez indiquée au bateau de garde.

Pour retirer un seul bateau du convoi, vous cliquez sur le pupitre dans la salle des corporations. Une liste apparaîtra avec tous les bateaux participant au convoi.

Cliquez sur le bateau que vous désirez retirer et envoyez le convoi vers sa destination. Le bateau qui a été retiré apparaît au port. Il peut toujours être ra-



## Convoi

ajouté au convoi qui est en train de partir. Il quittera définitivement le convoi seulement si vous lui donnez une destination différente ou si vous le faites réparer ou contrôler.

### Attendre

Pour laisser un bateau au port, cliquez sur le voilier à droite devant la grue sur le mur du quai.

Sur la bulle, la date à laquelle il partira de nouveau est indiquée.

Vous pouvez modifier cette date en cliquant sur "+" ou "-". Le temps d'attente minimum est d'un jour.

### Dissoudre un convoi

Vous pouvez également envoyer le bateau de garde en rade. On vous demandera alors si vous voulez dissoudre le convoi. Si vous cliquez sur "oui", les bateaux rentreront au port un par un.

alent des moyens pour l'improvisation. La Hanse arrivait quand même à composer des flottes remarquablement puissantes pendant les guerres qu'elle menait. Ainsi, la force navale pendant la 1ère guerre contre Waldemar IV (1362) était constituée de 48 unités avec 2240 combattants armés.

Les vaisseaux furent empruntés à l'immense flotte marchande de la Hanse et furent équipés par les villes. Les soldats furent recrutés parmi les citoyens aptes au service militaire.

Les contingents fournis par les villes individuelles furent déterminés lors des réunions hanséatiques.

En outre, vers la fin du XIV<sup>ème</sup> siècle, les villes commencèrent à renforcer leurs forces armées en engageant des flibustiers. Cette variation dans la façon de mener la guerre semblait apparemment si populaire que de riches citoyens équipaient indi-





viduellement des bateaux d'abordage et se convertissaient à la piraterie sans hésiter. Cela s'appelle apparemment un "retour aux racines" (voir par. 2 de l'introduction).

Les entreprises d'abordage étaient quand même une lame à double tranchant car les pirates se donnaient rarement la peine de distinguer entre les amis et les ennemis. Ainsi, il pouvait arriver qu'un important gain de matériel, qui habituellement était divisé entre l'équipage et le propriétaire du bateau, soit compromis par un sérieux commandement politique. Ce matériel allait invariablement à la Hanse.



Bataille Navale 5.6

## BATAILLE NAVALE

Avec l'option "défense active anti-pirates" du menu "option", vous dirigez vous-même toutes les batailles navales dans lesquelles sont impliqués vos bateaux. Si votre bateau rencontre un bateau de pirates, vous recevez d'abord la nouvelle par le rouleau. Après avoir appuyé sur une touche (n'importe laquelle), apparaîtra la scène de la bataille. Vous voyez le bateau ennemi par-dessus le bastingage de votre voilier. Il s'approche lentement jusqu'à ce qu'il ait atteint une distance de portée et pour faire feu sur votre bateau avec ses armes de bord, et tirer sur l'adversaire. Des armes supplémentaires se trouvent dans la soute.

À gauche, le timonier se trouve devant la barre franche, à droite le commando d'abordage. Vous donnez vos ordres avec la sou-

ris. Si vous mettez le curseur de la souris sur le timonier et appuyez sur la touche droite de la souris, il gouvernera le bateau loin de l'ennemi. Si vous appuyez sur celle de gauche, il gouvernera en direction de l'ennemi. À chaque arme de bords sont dédiés deux marins. Celui de gauche charge l'arme et celui de droite tire. La portée du projectile dépend d'une part du type d'arme et d'autre part de l'énergie du tir ajusté par le chargeur, soit par la tension de l'arc ou du bras-levier, soit, en cas d'utilisation de la bombe, de la quantité de poudre. Mettez le curseur sur le chargeur et appuyez sur la touche gauche, un indicateur apparaîtra indiquant l'énergie de tir que doit utiliser le chargeur. L'indicateur monte tant que vous appuyez sur la touche de la souris. Quand vous lâchez cette touche, la charge se met en



action. Quand il aura fini de charger et sera retourné en position d'attente, vous pouvez en cliquant sur l'homme à droite de l'arme faire tirer celle-ci. Si une arme est détruite pendant un combat elle sera remplacée automatiquement par une arme de réserve se trouvant dans la soute.

Dès que l'ennemi s'est suffisamment approché, vous pouvez l'aborder en cliquant sur les gens qui attendent à droite au niveau de la proue. Vous feriez bien d'évaluer d'abord le rapport des forces entre votre commando d'abordage et les flibustiers qui guettent derrière le bastingage du bateau ennemi.

## FLOTTE

Quand la menace des pirates devient un sérieux problème, la Hanse décide de monter une flotte corsaire. Il est demandé à chaque marchand de fournir un certain nombre de bateaux. Pour cela, l'appel se fait par le parchemin et puis est précisé sur une bulle.

- quand et où la flotte se réunit
- qui commande
- combien de bateaux chaque marchand doit fournir

Vous feriez mieux de bien mémoriser ces points, car le non-respect de cet appel entraînerait une amende douloureuse.

Envoyez les bateaux armés et suffisamment équipés (avec l'équipage) au point de ralliement et mettez-les à l'ancre. Lors de la constitution de la flotte, chacun de vos voiliers se trouvant au

**L**

a Hanse appelle des flottes de combat contre les pirates.

La flotte d'abordage servait plusieurs buts. En temps de paix,

elle était utilisée pour la pacification maritime, donc pour le combat contre les pirates. En temps de guerre, elle était supposée s'engager pour des flottes adversaires. En effet, quand celles-ci devaient protéger leurs propres bateaux marchands, elles ne pouvaient pas se mêler à des croisades d'abordage. En outre, elle était utilisée pour surveiller les embargos commerciaux. Aucune flotte de guerre n'existait pourtant.

C'était plutôt lors des réunions hanséatiques que les contingents individuels de bateaux et de soldats étaient fixés. Chaque ville devait contribuer à cette entreprise. Des bateaux mar-





chands et même des petits bateaux de pêche étaient convertis en bateaux de garde.



es mercenaires défendent les villes en cas de siège.

Assez fréquemment les efforts de la bourgeoisie urbaine du moyen-âge pour acquies

plus d'autonomie, n'étaient que peu appréciés par les seigneurs féodaux des terres environnantes.

Quand un comte ou un duc en avait assez, il envoyait une armée pour assiéger la ville rebelle. Quand une ville annonçait l'approche de troupes ennemies sur le rouleau de parchemin, elle demandait l'aide aux autres villes simultanément. Vous pouvez secourir leur défense par des efforts de livraison de matériel.



Flotte 5.8

port en question sera enregistré. On vous demandera par "dialogue box" si vous voulez que votre bateau rejoigne la flotte corsaire ou pas.

Pendant l'opération, la flotte croise sur les mers à la recherche des pirates ou des forceurs de blocus. Après un certain temps, les bateaux retournent à leur point de départ et seront de nouveau à votre disposition, en supposant qu'ils aient survécu à l'opération.

## Monter vos propres flottes corsaires

En étant maire, vous pouvez constituer votre propre flotte corsaire. Allez à l'hôtel de ville et cliquez sur la porte du milieu, celle avec le bateau au-dessus du linteau. Votre flotte corsaire est constituée exclusivement de

bateaux de citoyens de votre ville d'origine. Vous pouvez la faire patrouiller devant votre ville ou la faire croiser librement sur les mers.

L'appel et la constitution de la flotte se font de la même manière que pour une flotte hanséatique.

La flotte ne sert pas seulement à combattre les pirates, mais également à la surveillance de blocus commerciaux. S'il y a quelque part des attaques violentes contre un comptoir étranger, la Hanse peut décider d'y mettre un blocus. Si vous ne le respectez pas, votre bateau peut être levé et vous devez payer une amende.



## SIEGE

## Engager des mercenaires

En tant que maire, vous devez vous assurer, pendant les périodes de paix, que votre ville est prête à se défendre en engageant des mercenaires. Le conseil municipal vous accorde le droit de payer 200 soldats avec le revenu des impôts. Chaque mercenaire que vous engagez et qui dépasse le nombre sera à votre charge. Pour engager des mercenaires, il

vous faut avant tout stocker dans votre dépôt des armes à main, du drap, des céréales et de la viande. Puis, vous allez à l'hôtel de ville et cliquez sur la porte avec, au-dessus de son linteau, des sabres croisés. Une bulle vous dira combien de soldats sont déjà en armes pour votre ville et combien vous pouvez encore en engager. En cliquant sur 'ranger', une division de 100 soldats environ sera mise sur pied. Si vous cliquez sur 'désinstaller', votre armée sera réduite d'une division.

Avec l'acquisition du poste de maire, vous êtes monté sur la scène politique. Contrairement aux 'politiciens professionnels' de nos jours, soyez toujours conscient que le commerce est votre premier souci. Toutes vos décisions doivent être orientées pour que votre réputation s'étende aux succursales étrangères, pour grimper le dernier échelon de la carrière et gagner le jeu.





# G. Epilogus







l'alliance des villes mène des guerres et est vainqueur

L'année 1356, quand pour la première fois les délégués des villes hanséatiques se rencontrèrent pour une réunion commune à Lübeck, est souvent nommée comme date de fondation de la Hanse. Le fait qu'il n'y ait jamais eu d'acte de fondation formel ou de document écrit spécifiant les droits et les devoirs des membres, est pourtant souvent ignoré. Pas même une liste des villes membres n'existait pendant toute l'histoire mouvementée de la fédération. Néanmoins, il fut décidé que les privilèges commerciaux ne pouvaient être étendus à ces marchands à qui avait été accordé la citoyenneté d'une ville de la Hanse. Ainsi, le passage entre la Hanse marchande et la Hanse urbaine fut officiellement conclu. En outre, la réunion hanséatique s'établit par la suite comme le corps décisif politique de la Hanse.

Son pouvoir affirmatif dépendait toujours du nombre de représentants urbains participant aux réunions hanséatiques et du nombre de villes adhérant finalement aux résolutions qu'on y prenait. Pour rassembler un nombre suffisamment grand pour accéder à un but commun, cela était chaque fois comme une marche diplomatique sur une corde raide. Les marchands considéraient toujours leur propre chemise plus importante que l'habit d'autrui, ce qui voulait dire que leur volonté de coopérer dépendait beaucoup de la mesure dans laquelle leurs intérêts individuels coïncidaient avec la politique officielle.

Ceci montre clairement que la Hanse n'était en aucun cas un état ou une structure qui rassemblait, mais plutôt une fédération volontaire des villes, dans lesquelles la classe bourgeoise des marchands à longue distance dirigeait. C'est pour cela que la Hanse ne poursuivit jamais de quelconque objectif territorial. La seule chose qui l'intéressait était la protection des privilèges commerciaux et la défense de son autonomie urbaine, comme les revendications des seigneurs féodaux. Comme la politique était dans la main des marchands, il fut particulièrement difficile pour la Hanse de partir





en guerre pour protéger ses intérêts, car la guerre était toujours liée à des pertes matérielles. La guerre était donc le dernier recours quand rien d'autre ne pouvait marcher, comme durant l'année 1361.

Pendant les 20 années précédentes, le roi danois Waldemar IV, appelé "Atterdag", était parvenu à remettre son royaume ruiné en ordre, et avait pu reconquérir des territoires perdus à la Suède, en particulier la péninsule de Schonen, avec son important marché aux poissons. La Hanse le gênait beaucoup, car les marchands allemands possédaient des privilèges particuliers sur l'île de Schonen, ce qui affectait sérieusement sa souveraineté financière et légale. Pour cela, il les brimait en les harcelant avec toujours de nouvelles exigences, en retardant la confirmation de leurs privilèges, et ne reculait devant rien, que ce soit violation de traités, vol ou chantage, pour rendre la vie la plus difficile possible aux marchands hanséatiques.

Quand, en 1361, il attaqua encore l'île de Gotland et s'empara de la ville hanséatique de Visby, la fédération en eut assez. À la réunion hanséatique de Greifswald, il fut difficile de s'opposer au roi danois par une démonstration de pouvoir militaire. On pensait qu'un blocus commercial seulement ne suffirait pas à le maîtriser.

La Hanse n'avait ni armée permanente ni flotte de guerre. Pour cela, un impôt particulier - le "Pfundzoll" - fut instauré afin d'engager des mercenaires et pour armer des bateaux qui devaient être fournis par les villes. Et l'on cherchait également le soutien des ennemis de Waldemar. La Norvège, la Suède ainsi que quelques seigneurs territoriaux étaient d'accord pour apporter leur aide.

Au printemps 1362, une flotte de 27 kogges de guerre et de 25 vaisseaux plus petits levèrent l'ancre sous la direction du maître de Lubeck, Johann Wittenborg, pour atteindre le cœur du Danemark à Copenhague où Waldemar avait construit son château. Sur l'incitation des alliés scandinaves, la flotte fut d'abord déviée sur Helsingborg pour y assiéger le fort. Quand les alliés,





contrairement aux accords, ne s'y montrèrent pas. Wittenborg revint à son plan initial : la ville de Copenhague et son château furent pillés. Dans l'agitation, Christophe, le fil de Waldemar, reçut un projectile en pierre lancé par un catapulte et mourut de ses blessures. Le roi du Danemark lui-même ne se montra pas. À la suite de cela, la flotte revint à Helsingborg. Les armées des alliés pourtant n'y étaient toujours pas arrivées. Wittenborg décida donc de prendre la forteresse seul. Pour cela, il lui fallait pratiquement tous ses soldats disponibles. Les bateaux restèrent donc quasiment sans protection.

Les danois attaquèrent la flotte ancrée au large et la détruisirent presque entièrement. L'armée de Wittenborg, délaissée par ses alliés et coupée de tout ravitaillement, fut obligée de capituler.

Waldemar demanda de fortes rançons pour libérer les prisonniers. Et au maire Wittenborg, cette défaite coûta la tête. Il fut exécuté sur la place du marché de Lubeck en 1363.

Dans les négociations qui suivirent, la Hanse prouva plus d'habileté car elle parvint à ce qu'on lui reconnaisse la majorité de ses anciens privilèges.

Pendant ce conflit, des désaccords entre les villes apparurent. Certaines refusèrent le paiement du "Pfundzoll" dont le maintien fut décrété à la réunion hanséatique de 1362. Waldemar parvint à semer la zizanie entre les différents groupes de villes.

Pourtant, ces mesures arbitraires sous lesquelles les marchands allemands continuaient de souffrir au Danemark réunirent les villes peu après. Cette fois-ci, l'ordre allemand lança l'initiative d'établir une nouvelle alliance de guerre. Waldemar qui continuait de faire capturer des bateaux des villes prussiennes et levoniennes, alla finalement trop loin. Une nouvelle alliance fut scellée à la réunion hanséatique de Cologne en 1367 qui entra dans l'histoire comme la confédération de Cologne. 57 villes des pays prussiens de l'ordre allemand à la Hollande rejoignirent l'alliance. Cette coalition de guerre fut rejointe également par le nouveau roi suédois, quelques seigneurs allemands et un certain nombre de seigneurs danois déloyaux.





A l'origine, la Hanse essaya d'isoler politiquement le roi danois en envoyant des lettres de plainte à l'Empereur, le Pape et les rois d'Angleterre et de Pologne. En 1368, des hostilités commenceront finalement

par des attaques de villes le long de la côte sud de la Norvège. La Norvège qui entre-temps était devenue l'un des plus importants alliés du Danemark, fut aussi forcée de capituler. La Hanse maintint son succès militaire dans la suite de cette guerre. Bientôt, ses bateaux dominaient les voies navigables et sur la péninsule de Schonen, ses troupes avançaient sans merci. Copenhague et Helsingør tomberont. Waldemar était un étranger qui demandait en vain de l'aide et ne songeait guère à renoncer. La coalition n'avait pas d'autre choix que d'assiéger le fort d'Helsingborg. Si elle arrivait à le faire tomber



Bergen, vers 1580

La plus ancienne vue de la ville avec le comptoir "Deutsche Brücke" et l'église des marchands.  
Gravure de Hieronymus Scholzeus.



la Hanse parviendrait à regagner la domination sur la plupart des routes navigables entre la mer du nord et la Baltique, et la défaite du Danemark serait totale. L'hiver força l'arrêt des hostilités.

Les danois étaient déterminés à résister le plus longtemps possible mais furent incapables de riposter à l'arme la plus puissante de la Hanse : l'argent. Les commandants du Jon furent corrompus et les membres de la Hanse planteront leurs bannières à Helsingborg en 1369.

La guerre se termina avec la paix de Stralsund en 1370. Les privilèges commerciaux de la Hanse au Danemark furent confirmés. En outre, la Hanse acquit le droit d'intervention pour la nomination des rois danois. Cette victoire fut le point culminant du pouvoir hanseatique. Grâce à cela, la bourgeoisie put s'établir au niveau international comme la troisième puissance politique aux côtés de l'aristocratie et du clergé.



La Hanse doit se battre pour le maintien de ce monopole.

Depuis plus de 200 ans, les marchands allemands commerçaient sur les mers septentrionales d'Europe. A ce moment, aucun souvenir ne restait des navigateurs audacieux du début qui mettaient leur vie et toutes leurs possessions en jeu à la merci d'une coque primitive qui les emmenait sans cesse de côte en côte à la recherche de nouveaux marchés.

Maintenant, les marchands dirigeaient tranquillement leur entreprise depuis leur comptoir. Ils avaient des succursales qui représentaient leurs intérêts dans la plupart des villes importantes et des capitaines efficaces dirigeaient leur kogge, en sécurité à travers la rude mer du nord et la Baltique infestées de pirates. Ils établirent leur autonomie contre la volonté







L'alliance urbaine contre le roi du Danemark et les pirates de 1361 avec le sceau officiel de Lubeck, Wismar, Rostock, Stralsund, Greifswald, Slettin, Kolberg et Anklam.

Épilogue 6.6



du seigneur territorial et menèrent la culture urbaine à son apogée. Finalement, ils manifestèrent également leur pouvoir à un niveau international.

Quels étaient leurs nouveaux challenges?

Que pouvaient-ils acquies de plus ?

Avec le monopole commercial de toute la région de la mer du nord et de la Baltique, la Hanse avait acquis sa plus grande expansion. Ses activités avaient donné de nouvelles impulsions à la production agricole et industrielle dans cette région. L'argent comme facteur dans le jeu du pouvoir fait craindre les pouvoirs établis. Maintenant la Hanse concentrait ses forces à préserver le système établi. Evidemment, même après la paix de Stralsund, il y eut de nombreuses tentatives pour réduire les privilèges des marchands allemands. De telles provocations furent contrées par la Hanse comme elle l'avait toujours fait, en boycottant les agresseurs. En 1388, l'Angleterre, les Flandres et Novgorod furent tous boycottés simultanément. Dans le cas de Novgorod, le blocus dura jusqu'en 1392.

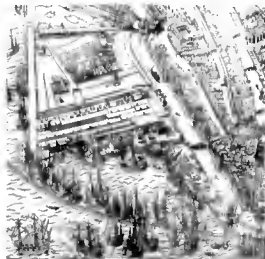
Par contre, beaucoup plus sérieux que ces manifestations de pouvoir, étaient les changements politiques qui se faisaient dans les pays de l'intérieur hanseatique.

En 1397, les trois royaumes nordiques - Danemark, Norvège, Suède - s'unirent dans la "Kalmar Union". Sous le roi de cette union, Eric de Poméranie, ce super royaume scandinave essaya une fois de plus d'élargir ses frontières jusqu'aux portes de Lübeck. Il voulait annexer le Duché de Silésie, déjà dominé par le Comte de Holstein. D'abord, Eric essaya de gagner le soutien de la Hanse. Mais après que les villes lui aient refusé, il tenta de diminuer leur influence en Scandinavie et imposa de nouvelles taxes et des mesures arbitraires. Cela provoqua une nouvelle guerre en 1426.

À l'est, l'influence de la Hanse diminua également après que l'un de leurs alliés principaux, l'ordre allemand, ait été vaincu par la coalition polono-lituanienne dans la bataille près de Tannenberg/Grünwald en 1410.







Chenier naval (L'estade)  
Quarier de triage pour la fabrication des cordages et "cadrages de toile" pour sécher des toiles de laine  
Gravure sur bois par Cornelis Anthonisz, Amsterdam 1549 (extrait)

Entretiens, un danger beaucoup plus sérieux grandissait à l'ouest: la concurrence des marchands anglais et surtout hollandais.

L'influence des "merchants adventurers", ainsi qu'ils s'appelaient dans l'île britannique, put être limitée au début par la Hanse. L'Angleterre était affaiblie par la guerre de 100 ans contre la France, et la guerre des Roses entre la Maison de York et la Maison de Lancaster qui lui succéda. Pourtant les marchands allemands ne trouvaient pas de remède permanent contre les hollandais. Au début du XVI<sup>e</sup> siècle, la production industrielle se développa rapidement dans les villes hollandaises. En particulier, des progrès remarquables furent accomplis dans la construction navale. En outre, les provinces de Flandre, Brabant, Seelande et Hollande, furent réunies en un seul état par le duc Philippe le Bon de Bourgogne. Il apporta beaucoup de soutien aux marchands hollandais quand il s'avança de plus en plus dans la Baltique et commença à leur disputer le monopole de la Hanse.



C'est précisément durant ces temps difficiles qu'à Lubeck et ses villes voisines, des conflits politiques surgirent entre les conseillers patriciens et les autres citoyens. Ces derniers avaient à supporter la plus grande part des taxes, mais ne participaient pas au pouvoir. En conséquence de cette turbulence, Lubeck perdit son rôle de leader au sein de la Hanse. Les autres villes devinrent de plus en plus autonomes. La fédération commença à se dissoudre.

En 1426, Hambourg, Lubeck, Wismar, Rostock, Stralsund et Lünebourg établirent une alliance pour la protection contre le Danemark. Les villes de Poméranie refusèrent de se joindre à l'alliance par considération pour les liens du sang de leurs seigneurs féodaux avec le roi de l'Union, Erich. Quand le dirigeant scandinave échoua pour trouver un accord avantageux pour lui avec la Hanse, il fit d'abord pression économiquement sur les marchands allemands: il augmenta les taxes et introduisit un impôt pour les bateaux traversant le Sund. En même temps, il prit des précautions contre un possible blocus commercial par la Hanse, en ouvrant ses marchés aux marchands anglais et hollandais.

Ainsi, ce n'était plus qu'une question de temps pour que la guerre éclate.

La première bataille navale au printemps 1427 fut perdue par des unités hanseatiques. Cette défaite causa un mécontentement considérable dans les villes participantes qu'Erich essaya d'utiliser pour irriter le peuple contre les conseillers. Mais cette manœuvre échoua.

Les hostilités se développèrent dans une guerre de capture sans merci. En 1428, la Hanse attaqua Copenhague et une grande partie de la flotte danoise fut soit détruite, soit bloquée par des bateaux coulés à l'entrée du port. Cette action militaire à elle seule ne parvint pas à apporter une issue à cette guerre. Les attaques et pillages réciproques continuèrent avec un succès variable. Bientôt les villes commencèrent à se fatiguer de cette guerre car le coût monta à l'infini et les prises n'étaient pas en rapport avec les dépenses. En 1430, Rostock et Stralsund conclurent un traité de paix séparé avec le roi Erich. La perte de prestige dont souffrait la Hanse par conséquent fut





beaucoup plus sérieuse qu'une défaite militaire. Les quatre villes restantes demeurèrent en état de guerre avec le Danemark, jusqu'à ce qu'un armistice fut conclu en 1432. La chute de la "Kalmar Union" mena à un accord de paix définitif. Les privilèges traditionnels de la Hanse au Danemark furent reconfirmés. Par contre, l'avance des anglais et des hollandais dans la Baltique ne put pas être freinée. Les marchands anglosaxons établirent une importante base à Danzig. Tous les essais de Lubeck de les chasser furent vains. Danzig elle-même réalisa rapidement les avantages qu'elle pouvait tirer du commerce avec les "merchants adventurers" et déjoua tout essai de la Hanse de préserver son monopole. Quand, après le second accord de paix de Thorn (1466), l'état prussien de l'ordre allemand fut dissolu et les villes hanséatiques prussiennes rattachées au royaume de la Pologne, Danzig vécu un boom économique rapide. Grâce à l'arrière pays fertile qui lui appartenait désormais, Danzig devint l'un des plus importants ports d'export de produits agricoles. Cette nouvelle force économique ainsi gagnée, en combinaison avec une plus grande liberté, donna aux marchands de Danzig une plus forte conscience d'eux-mêmes qu'ils transformèrent en indépendance politique accrue. La position d'hégémonie de Lubeck au sein de la Hanse se désagrégea de plus en plus.

Déjà dans la première moitié du XVe siècle, les marchands anglais se rebelèrent contre les limitations de leurs activités commerciales imposées dans leur propre pays par les marchands allemands. Ceux-ci étaient toujours favorisés par rapport aux marchands locaux grâce à leurs privilèges garantis. Le roi Edouard IV de la Maison d'York, qui avait succédé à Henry IV de Lancastrie en 1461, était déterminé à stopper cet état de choses. En 1469, il ordonna que l'on envahisse et pille le comptoir du "Stadhof". Les marchands hanséatiques furent capturés. Par conséquent, les villes envoyèrent des bateaux corsaires dans la mer du Nord et la Manche. Malheureusement, ils n'étaient pas regroupés en un commando commun. En outre, ils perdirent leurs bases opérationnelles dans les Flandres, car le Duc Charles, dit le Hardi, leur ferma ses ports.





Ainsi, l'issue de cette guerre ne fut pas déterminée par des moyens militaires, mais par des effets diplomatiques. Le Duc de Bourgogne participa également à ces efforts, car il avait besoin autant de l'Angleterre que de la France. On presume qu'une partie du succès des marchands hanseatiques était due au fait qu'Edouard IV fut mis sous pression dans son propre pays, à tel point qu'il dut le quitter.

Le traité de paix d'Utrecht (1474) prévoyait la restauration des privilèges hanseatiques. En outre, l'Angleterre dut payer une compensation de 10000 livres. Dans ce contexte, on dit que le négociateur anglais John Russell s'exclama qu'il préférerait négocier avec n'importe quel souverain qu'avec un messager du conseil hanseatique. Ceci devait être pourtant le dernier grand succès de la Hanse. En 1492 un marin, aussi audacieux que croyant au service du roi d'Espagne, se mettait en route avec un convoi de trois caravelles pour exploiter les richesses d'Asie et pour permettre à ses seigneurs de libérer la ville sainte de Jérusalem de ses païens, 200 ans après la fin des croisades. Des notions complètement folles de la circonférence de la terre lui faisaient croire que ces pays légendaires, où l'on pouvait trouver la soie et les épices, pouvaient être atteints plus rapidement en naviguant sans cesse vers l'ouest.

Christophe Colon, appelé plus tard Christophe Colomb, ne devait jamais atteindre son but.

En fait, il le manqua plus qu'il ne se l'était jamais imaginé.

"L'ère des découvertes" entamée par ce voyage, et les changements politiques et surtout spirituels, remit en question complètement l'équilibre du pouvoir de l'empereur et du pape comme l'instance la plus élevée de la hiérarchie. Certains états disparurent. D'autres commencèrent leur apogée au rang mondial. Le mouvement de la réforme visa le renouvellement de l'omnipuissante église, et finit par devenir un catalyseur de ce désir très terrestre des "sans pouvoir" d'y participer.

La hanse fut ainsi prise dans ce tourbillon et emportée, même si certains de ses membres continuaient à prospérer ou commençaient seulement à prendre leur élan. La fédération des villes avait fait sa place dans l'ordre fixe du moyen-âge. À une époque, quand les seigneurs féodaux,





inspirés par des idéaux chevaleresques et profondément conscients de leur position, regardaient de haut la populace travaillant avec mérité, les marchands traversaient toutes sortes de frontières pour démontrer que l'estime pouvait être gagnée par des performances personnelles. Pourtant, dans ce monde nouveau et plus grand, après la découverte de l'Amérique, le vieux système hanseatique des privilèges, système qui avait garanti la sécurité aux marchands pendant longtemps, devint un obstacle au futur développement. Ceux qui tenaient à ce système étaient condamnés à périr avec lui. Pour les autres, par contre, les océans libres qui venaient d'être découverts, offraient de nouvelles opportunités.



Le système commercial hanseatique s'écroule.

Lübeck en particulier, reine de la Hanse, tenait fermement au vieux système du commerce est-ouest. Elle continua même après être devenue insignifiante et inutile, et ses allies cherchèrent à s'en éloigner. Donc, en coopérant avec les anglais et les hollandais, qui devenaient économiquement de plus en plus forts, Hambourg, Elbing et Danzig firent un très bon calcul et profitèrent énormément de ce mouvement pendant que l'importance de Lübeck diminuait.

Ivan III renversa le piler de l'est de l'empire commercial hanseatique. Dans ses efforts pour asservir les territoires russes, le Grand Duc de Moscou, le premier à s'appeler "TSAR", avait conquis Novgorod en 1478. En 1494, le comptoir de Peterhof fut assailli et les marchands capturés. Ainsi, le comptoir de Novgorod cessa

d'exister. Le commerce russe fut pris en charge par les villes livoniennes de Riga, Reval et Dorpat, qui le défendirent jalousement, même contre ses allies hanseatiques.

La fédération des villes, auparavant si puissante, continua de se désagréger. Des querelles de politique intérieure contribuèrent à déranter la structure du pouvoir. Ces disputes s'enflammaient au







Le grand Novgorod sur le fleuve Volchoy XV<sup>ème</sup> siècle. Gravure sur cuivre contemporaine.

sujet des réformes luthériennes et dégénéraient rapidement en conflits sociaux entre les citoyens sous-privilegiés et les conseils des patriciens hanseatiques. En outre, le pouvoir des seigneurs se convertissant à la nouvelle confession fut renforcé. Les seigneurs féodaux ne se sentaient pas capables de contribuer eux-mêmes à gagner leur vie. Ils commencèrent à exporter des marchandises agricoles produites sur leurs terres. En faisant cela, ils évitaient souvent les villes hanseatiques. Les marchandises étaient vendues directement aux hollandais et aux anglais, en passant par des "ports ouverts", donc des ports sans privilèges.

Contrairement à la situation en Allemagne, les pouvoirs centraux scandinaves émergèrent renforcés de la réforme. Les rois du Danemark et de la Suède imposèrent rigoureusement la nouvelle confession et transfèrent ces richesses ecclésiastiques dans les trésors de l'état. Le roi suédois Gustave I<sup>er</sup> VASA y parvint particulièrement bien. Il en finissait aussi avec l'hégémonie danoise en Suède. Il fut aussi impitoyable en éliminant l'influence de la Hanse et en abolissant les privilèges des habitants de Lübeck sur son royaume en 1533. Durant la même année, le luthérien Jürgen Wullenwever, qui s'était fait connaître en étant leader de l'opposition bourgeoise au conseil patricien, fut élu maire de Lübeck. Surestimant grossièrement ses capacités, il voulut restaurer l'hégémonie antérieure de la Hanse en Scandinavie et exclure les hollandais une fois pour toute du commerce en Baltique. Il ne pouvait parvenir à cela qu'en influençant le choix du candidat à la succession pour le trône danois devenu





vacant après la mort du roi Frédéric Ier en 1533. À la fin, Wullenwever envisagea de libérer militairement le prédécesseur, Christophe II, qui avait été emprisonné en 1532. Le maire gagna le soutien de plusieurs ducs qui tous aspiraient au trône. Il avait également de son côté des citoyens danois mécontents, tout comme des paysans.

La majorité des alliés hanseatiques refusèrent pourtant d'apporter leur soutien. À la place, il essaya de trouver un accord entre la Hollande et Lubeck par des moyens diplomatiques. Mais les négociations à Hambourg en 1534 échouèrent. Les hollandais avaient réalisé depuis longtemps la faiblesse et la désunion de la Hanse et insistaient sur la liberté des mers. Wullenwever cependant se sentait suffisamment fort pour une confrontation militaire et intensifia les préparatifs de guerre. Le Danemark conclut un accord de protection avec la Suède qui se développa progressivement en une nouvelle super-puissance en Europe du Nord. L'issue de cette guerre déterminait la suprématie de la Baltique, et Lubeck et ses alliés la perdirent en 1536. Jürgen Wullenwever fut destitué et plus tard capturé à Brême en tant qu'hérétique, et condamné à mort. Pendant que les pouvoirs centraux du Danemark et surtout de la Suède consolidaient leur puissance, les hollandais et les anglais continuaient de s'établir dans le commerce avec la Scandinavie et l'Europe de l'est. L'influence de la Hanse se réduisit pratiquement à rien.

Les efforts pour réorganiser la fédération des villes furent complètement vains. Une nouvelle fonction fut créée - le Syndicus - une sorte de gerant. Le juriste de Cologne - le docteur Heinrich Sudermann - devint le premier syndicus. Bien qu'il fit de son mieux pour rendre la Hanse de nouveau respectable, ses efforts échouèrent finalement à cause de la désunion des villes.

Le pilier ouest du système commercial hanseatique fut donc bouleversé. La reine d'Angleterre, Elisabeth Ière, fit fermer le comptoir du Stalhof en 1598. Auparavant, l'empereur allemand Rodolphe Ier avait décrété le bannissement du commerce des anglais en Allemagne. Ceci se fit moins sur l'initiative de la Hanse que sur la demande du roi espagnol qui se battait avec





l'Angleterre pour la suprématie dans les océans du monde. En 1606, les marchands allemands récupérèrent leur comptoir mais leurs privilèges ne furent pas renouvelés. La Hanse entretemps avait transféré ses succursales flamandes à Anvers car inévitablement le port de Bruges était ensablé. Malheureusement, le transfert ne se montra pas très heureux car pendant le combat des provinces hollandaises contre la domination espagnole, Anvers fut pillée en 1576. À la place, la ville hollandaise d'Amsterdam se développa et devint le plus important centre économique nord-ouest européen.

Puis la guerre de 30 ans éclata. L'Allemagne fut dévastée entièrement. Beaucoup de villes de la côte baltique et de Westphalie passèrent sous la domination suédoise. Ce qui restait de la fédération fut effacé entre les fronts des grandes armées de mercenaires qui tombaient sur le pays comme des nuées de sauterelles.

La dernière réunion officielle hanseatique de 1669 ne vit la participation que de 9 villes : Lübeck, Hambourg, Brême, Danzig, Rostock, Braunschweig, Hildesheim, Osnabrück et Cologne. De ces villes, ne survécurent que le triangle Lübeck, Hambourg, Brême, un peu comme un administrateur de succession. En 1774, le comptoir de Bergen fut dissout et en 1853, le Stalhof le fut également. Le comptoir d'Anvers fut vendu en 1862.

Ainsi se finit l'histoire de la Hanse.















## 7. Distribution du clavier












## Distribution du clavier

	Carte
	Inspection
	Comptoir
	Entrepôt
	Port
	Banque
	Marché
	Eglise
	Opinion publique
	Pause

## Port

	Comptoir
	Troquer
	Banque
	Chantier naval
	Guilde
	Marché
	Forge
	Entrepôt
	Pause

## Marché

		Port
		Maître
		Eglise
		Opinion Publique
		Annoncer une fête
		Bains publics
		Guilde
		Voiture

Distribution du clavier 7.1



### Chenier naval

I	Inspection
D	Démolir
C	Changer de nom
A	Dépôt d'armes
R	Reparer
N	Nouvelle construction
P	Port

### Comptoir

P	Esc	Port
R		Recapitulatif deves
G		Grand livre
L		Petit livre
S		Sauvegarder
Q		Quitter le port

### Carte

↑		
←		→
↓		
↙		
Esc		
		Déplacement du coursur
		Sélectionner une ville
		Quitter la carte



### Nouvelle Construction

Esc	Chantier naval
C	Chaloupe
P	Pinasse
K	Kogge
N	Navire marchand

### Troquet

M	Engager des marins
O	Engager des ouvriers
P	Engager un capitaine (pirate)
A	Commerce d'armes
H	Port
Esc	

### Guide

A	Adherer à la guide/liste de membres
B	Mise aux enchères d'un bateau
C	Constituer un convoi
M	Marché
P	Port
E	Enregistrement du convoi
L	Commerce des entrepôts



## Option

S	Sauvegarder
Esc	Comptoir
F	Fin
D	Changer defense pirates
X	Formater
M	Changement nom du mois
L	Vitesse affichage: lent
N	Vitesse affichage: normal
R	Vitesse affichage: rapide

## Port

A	Acheter armes affichees
Esc	Port
	Etape suivante

## Depot d'armes

Esc	Chantier naval
P	Petite catapulte
G	Grande catapulte
F	Faiseur de degats
B	Bombarde

Lettre minuscule: Arsenal → Bateau  
Lettre majuscule: Bateau → Arsenal

## Eglise

B	Benitier
A	Autel
Esc	Marche
I	Acheter l'indulgence
E	Donation pour construction de l'eglise
M	Don au mendiant



### Banque

Esc	Port
A	Rembourser
B	Avoir recours
C	Accorder

### Hôtel de ville

M	Marché
T	Tableau des données
G	Fournier ou dégager des bureaux de garde
D	Département militaire (mairie)
F	Appeler la flotte (mairie)
E	Enregistrement démontage

### Bains publics

Esc	Marche
G	Baignoire gauche
D	Baignoire droite

### Dépot

Esc	Port
	Changement bateau/entrepôt
1-6	Choisir une ligne sur le tableau



## **Referenzen Ullrichs**

Dollinger, P., La Hanse (VI<sup>e</sup> - VII<sup>e</sup> siècles), Paris 1964, deutsch: Die Hanse, Stuttgart 1984

Fahrenkamp, H. Jürgen, Wie man eyn teutsches Mannsbild bey Kraffen hält, Kissing 1986

Fitze, Konrad/Krause, Günter, Seekriege der Hanse, Berlin 1989

Kühnel, Harry Hrsg., Alltag im Spätmittelalter, Graz, Wien, Köln 1984

Laura, Jiri, Europäische Stadtwappen, Prag 1969

Pagel, Karl, Die Hanse, Braunschweig 1965

Schildhauer, Johannes, Die Hanse, Geschichte und Kultur, Stuttgart 1984

Zimmerling, Dieter, Die Hanse, Handelsmacht im Zeichen der Kogge, Düsseldorf und Wien 1976



